GOD OF WAR III WIECZNA CHWAŁA CZY POTĘPIENIE? PIERWSZA RECENZJA W POLSCE!

GRY VIDEO I KONSOLE

MARZEC 2010 / 03/2010

新プラス

PLUS

PS3 | XBOX 360 | PC | PS2 | PSP | Wii | DS

CENA: 9,99 zł (w tym 7% vat)

RAPORT
L.A. NOIRE
CZARNY KRYMINAŁ W MIEŚCIE ANIOŁÓW

RECENZJA
HEAVY RAIN
TAK WYGLĄDA PRZYSZŁOŚĆ GIER I FILMÓW

RAPORT
CRYSIS 2
SKOK Z PECETÓW NA KONSOLE

FINAL FANTASY XIII
JAPONIA WRACA DO GRY? WERDYKT

RECENZJA
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
LEPSZE NIŻ MODERN WARFARE 2?

RAPORT
FALLOUT NEW VEGAS
OD MIASTA NEONÓW PO SIEDLISKO MUTANTÓW

www.neogo.pl

9 771505 820004 03
NR 132 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS ZRECENZOWANE: **BIOSHOCK 2, YAKUZA 3, WHITE KNIGHT CHRONICLES, TATSUNOKO vs. CAPCOM** / NOWE INFO: **UFC 2010, FABLE III, METRO 2033, ALAN WAKE, HALO REACH** / RETROPLUS: **ELDER SCROLLS, SEGA MASTER SYSTEM** / **STRZAŁY ZZA WINKLA** I inne!

18
www.pegi.info

NARODZINY
ZDRADA
ZEMSTA
ZEMSTA
ZEMSTA
ZEMSTA
ZEMSTA

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

BOGOWIE, ZDRADZAJĄC CIĘ, ZABRALI CI WSZYSTKO CO MIAŁEŚ. NADSZEDŁ CZAS ODZYSKAĆ CO TWOJE. ZACZNIJ ODBIERAĆ IM ŻYCIA. ZACZNIJ ODBIERAĆ IM MOCE. I ZACZNIJ ŚCIĄGAĆ ICH Z OLIMPU. JEDNEGO BOGA PO DRUGIM. GOD OF WAR III, EPICKIE, MIAŻDŻĄCE ZWIEŃCZENIE TRYLOGII. ZACZNIJ WYZWALAĆ SWOJĄ WŚCIEKŁOŚĆ. ZACZNIJ SWOJĄ ZEMSTĘ.

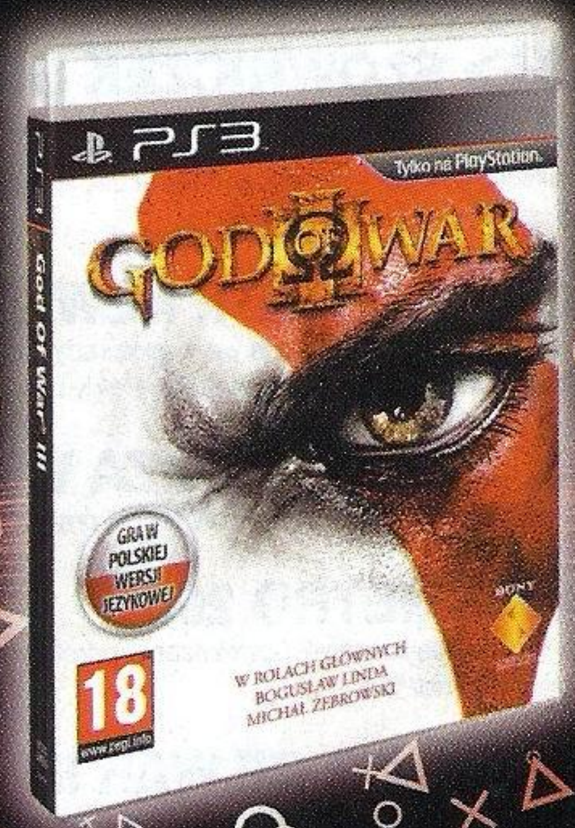
GOD OF WAR III

GODOFWARGAME.COM

PS3™
PlayStation 3

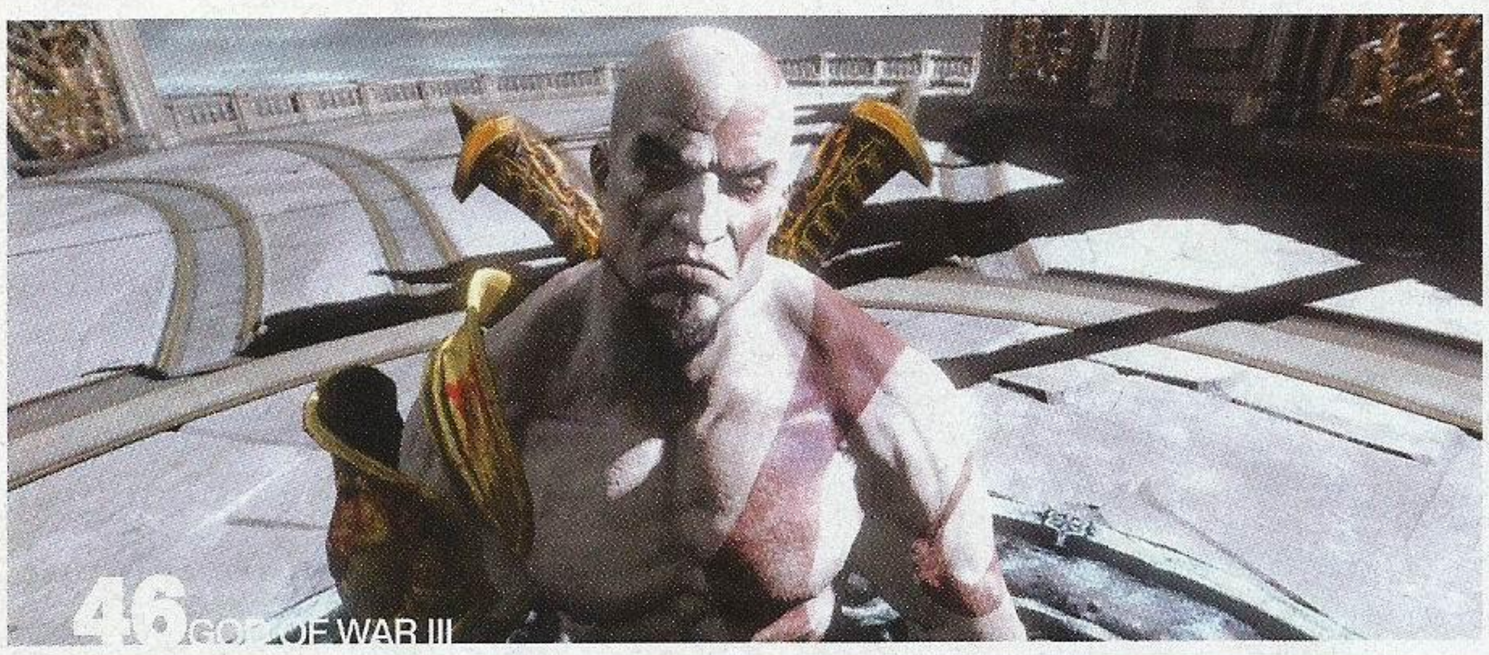
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

W ROLACH GŁÓWNYCH
BOGUSŁAW LINDA
MICHAŁ ŻEBROWSKI



SONY
make.believe

MENU // MARZEC 2010


46 GOD OF WAR III

78 BIOSHOCK 2

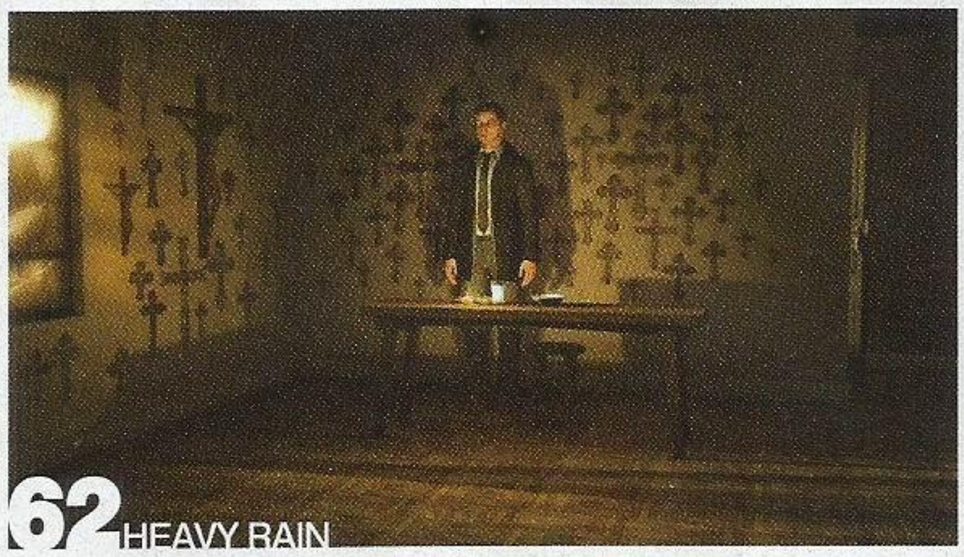
24 CRYSIS 2

30 L.A. NOIRE

36 FALLOUT NV

70 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

54 FINAL FANTASY XIII


62 HEAVY RAIN

SPECJAŁ

024> CRYSIS 2
Na konsole zmierza sequel gry będącej wyznacznikiem jakości pecetowej grafiki. Pierwsze info i screeny.

028> GŁUPIA INTELIGENCJA
Czy inteligentna głupota? Badamy zagadnienie AI w grach.

030> L.A. NOIRE
Nowa gra Rockstar próbuje połączyć GTA z Heavy Rain w klimatach czarnego kryminału. Czy to się może udać?

034> SŁOWNICZEK GRACZA A.D. 2010
Pytaliście, oto jest – słowniczek wyrazów, którymi posługujemy się w tekstach.

036> FALLOUT: NEW VEGAS
Zamiast „czwórki" Bethesda we współpracy z ekipą Obsidian szykuje osobną przygodę. Pełny raport.

040> STRZAŁY ZZA WINKLA
Murek. Osłona. Cover system. W teorii i praktyce.

042> METRO 2033
Gra promująca książkę? Sprawdzamy przed premierą ukraiński horror fpp.

046> GOD OF WAR III
„Zeusie, powrócił twój syn!!!" – pierwsza recenzja jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PS3.

054> FINAL FANTASY XIII
Po stu godzinach grania wypada wreszcie wydać werdykt.

NEWSFLASH

010> FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2010
Relacja z tegorocznej edycji największej konsolowej imprezy w Polsce.

012> UFC 2010 UNDISPUTED
Zooltar poleciał do Las Vegas na pierwszy pokaz gry.

014> BRINK
Shooterów jest wiele, ale ten będzie inny. Tak przynajmniej twierdzą autorzy.

018> ALAN WAKE
Tylko na Xboxa 360. Podsumowanie informacji o grze.

020> HALO REACH
Nowe fakty i screeny z wyczekiwanej przez fanów kolejnej odsłony wielkiej wojny.

022> FABLE III
Peter Molyneux pokazał screeny i powiedział conieco o grze. Jak to ma w zwyczaju – coś kontrowersyjnego.

STAŁE

016> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

023> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

045> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

046> GOD OF WAR III
052> SHAUN WHITE SNOWBOARDING: WORLD STAGE
053> 6 x PSP/PS3 MINIS
054> FINAL FANTASY XIII
060> SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES /PSP, PS2
061> WHERE THE WILD THINGS ARE
062> HEAVY RAIN
066> ARMORED CORE: SILENT LINE PORTABLE
066> SHADOW OF MEMORIES /PSP
067> SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
068> TATSUNOKO vs. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS
069> ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH
070> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
074> 6 x XBLA/PSN
075> DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE
076> YAKUZA 3
078> BIOSHOCK 2
082> FIFA 10: ULTIMATE TEAM
082> ASSASSIN'S CREED 2: BONFIRE OF THE VANITIES
082> DRAGON AGE ORIGINS: RETURN TO OSTAGAR
082> RESIDENT EVIL 5: LOST IN NIGHTMARES
083> SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3
084> WHITE KNIGHT CHRONICLES

EKSLUZYWNA OFERTA DLA ... EKSKLUZYWNYCH GRACZY!

EDYCJA STANDARDOWA

209,-

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/god_of_war

EDYCJA ULTIMATE TRILOGY

• Wyrzeźbiona replika puszki Pandory
• GoW I i GoW 2 w zestawie!

529,-

STANDARDOWA 199,-

• Poważna i ekskluzywna gra na PS3
• Dwie wersje językowe w jednym
• Historia 4 bohaterów łącząca się w jedną ekscytującą całość
• Podejmuj decyzje, które będą miały decydujący wpływ na rozwój fabuły i losy postaci

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/heavy_rain

EDYCJA PODSTAWOWA

129.90,-

199.90,-

199.90,-

« Rozdajemy kody na dodatkową broń 74U (dotyczy każdej edycji)
« 8 wielkich, otwartych map
« Niesamowita walka z wykorzystaniem pojazdów!
« Nowa rozgrywka drużynowa
« Destrukcja 2.0. Niszcz całe budynki, twórz otwory strzelnicze, wysadzaj kryjówki przeciwnika! W Battlefield Bad Company 2™ nie będzie już miejsca do chowania się!
« Graj po swojemu! Eksperymentuj i szlifuj swój sposób walki, wykorzystując 4 dostępne klasy postaci
« Nagrody i osiągnięcia. Skuteczność i wyniki w walce są nagradzane specjalnymi nagrodami

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/bad_company_2

• Początek nowej ery dla wychwalanej serii, po raz pierwszy w historii przenoszący ją w standard HD
• Producent Yoshinori Kitase (FINAL FANTASY VII, X, X-2), reżyser Motomu Toriyama (FINAL FANTASY VII, X, X-2), projektant postaci Tetsuya Nomura (FINAL FANTASY V, VI, VII, VIII, X) oraz dyrektor artystyczny Isamu Kamikokuryo (FINAL FANTASY X, XII) łączą wizje, aby stworzyć najnowsze arcydzieło w świecie FINAL FANTASY
• Wciągająca, bardzo rozbudowana historia z udziałem bohaterów, których nie zapomnisz!
• Niezwykła dynamika starć jakiej w serii jeszcze nie było!

EDYCJE PODSTAWOWE

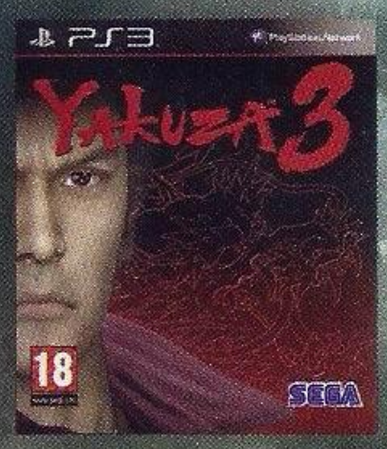
179.90,-

259.90,-

EDYCJE KOLEKCJONERSKIE

• ZOBACZ WIĘCEJ NA •
ultima.pl/final_fantasy_XIII

• Ścieżka dźwiękowa z gry (Original Sound Selection - zestaw utworów wybranych przez kompozytora ścieżki) wraz z artworkami ze świata gry i notatkami autora ścieżki
• Album The World of Final Fantasy XIII w twardej oprawie zawierający materiały dotyczące świata i postaci z gry
• Wydruki z artworkami Eidolonów
• Naklejkę z symbolem ze świata gry (LGIE)



« Specjalne wydanie europejskie - soundtrack + zarys fabularny serii
« Duża swoboda w eksploracji
« Tokyo i Okinawa w pełnej krasie i okazałości
« Masa mini-gier: podrywanie, golf, automaty, karaoke, bilard i inne
« Zakupy w sklepach i restauracjach
« Wysoka brutalność walk

179.90,-

• Dwie świetne historie z GTA niewymagające podstawy!
• Nareszcie na PS3!
• Duża dawka kobiet, broni i krwawych porachunków!

119.99,-

PLAYSTATION 3 GRY

Bayonetta	179	Way of the Samurai	169	UFC 2009	109,90
Borderlands	129	Resonance of Fate	179,90	Metal Gear Solid 4	109
Star Wars Force Unleashed	69,90	Sonic & Sega All Star Racing	179	Darksiders	159
Aliens vs Predator	189	EyePet + Kamera	159	Wipeout HD Fury	79,90
White Knight Chronicles	209	NBA 2K10	129,90	Alone in the Dark Inferno	59,90
Star Ocean: The Last Hope	189	Dante's Inferno	189	Inne	www
Bioshock 2	169	GTA IV	89,90		
MAG PL	179	Resident Evil 5	109,90		
Buzz Quiz TV + Buzzery	229	Assassin's Creed 2	159		

WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA.pl
Świat Elektroniczny/Książki

punkt sklepowy: (22) 624-78-16
biuro: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl

Tomanimi
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: MEDYK
STOPIEŃ: KAPRAL III
UZBROJENIE: PKM

Ciężki czołg Abrams to kawał machiny wojennej, ale jak wszystko, ma swoje słabe punkty. Półautomatyczny pocisk kierowany, ostrzał artyleryjski naprowadzany laserem czy samobójczy atak żołnierza z wyrzutnią rakiet RPG powoduje, że musisz być szaleńczo odważny aby go używać.

JAK CHCIAŁBYŚ MNIE ROZWALIĆ?

Madgrepo
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: SIERŻANT III
UZBROJENIE: AEK-971

Krzych123
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PORUCZNIK III
UZBROJENIE: AEK-971

Resin66
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: MEDYK
STOPIEŃ: PORUCZNIK II
POJAZD: QUAD

Jose daEnforcer
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: ZWIAD
STOPIEŃ: SIERŻANT
UZBROJENIE: M24

Tomski21
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: PODOFICER III
UZBROJENIE: AKS-74

ROZPOCZNIJ WOJNĘ 5 MARCA | WWW.BFBC2.PL

16 XBOX 360. PC DVD ROM PlayStation Network PS3 PlayStation 3 DICE EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Loga: Battlefield Bad Company, Frostbite i DICE są znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Loga: „PlayStation", „PS" i „PSP" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo PlayStation Network jest znakiem usługi oferowanej przez Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

BATTLEFIELD
BAD COMPANY™ 2

W rolach głównych:

Cezary Pazura oraz **Mirosław Baka**

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na Xbox 360™ i PC DVD.

POLSKA WERSJA PL DUBBING

larrymisiek

masta_szczep
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PLUTONOWY II
UZBROJENIE: AEK-971

Skwierczu
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: ZWIAD
STOPIEŃ: SIERŻANT II
UZBROJENIE: PKM

pawelp
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: SIERŻANT III
UZBROJENIE: XM307

Shyduck
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: PORUCZNIK I
POJAZD: CAV

baraneiro
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: KAPRAL III
UZBROJENIE: XM312

DirtyPawcio
DRUŻYNA: RU
SPECJALNOŚĆ: PIECHOTA
STOPIEŃ: PODOFICER III
UZBROJENIE: RPK7

juzwa
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: STARSZY SIERŻANT I
UZBROJENIE: M24

ashe99
DRUŻYNA: US
SPECJALNOŚĆ: INŻYNIER
STOPIEŃ: MAJOR II
UZBROJENIE: RPG-7

„Intensywna kampania oraz urozmaicony, wciągający i świetnie zbalansowany multiplayer już teraz czynią z Battlefield: Bad Company 2 głównego kandydata na Króla Shooterów A.D. 2010.„ - **PSX Extreme**

„Gameplay miażdży na całej linii zawstydzając całą konkurencję. Engine został maksymalnie dopalony, a rozbudowana destrukcja jest właśnie tym, czego oczekuję po next genowych grach" - **Konsolowisko.pl**

„Na kolana przed potęgą BF." - **NEO Plus**

Święta? W marcu?

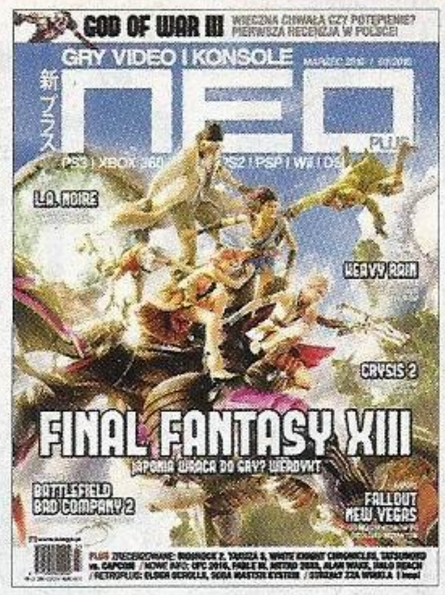
BioHeavy Battlefield of War Fantasy

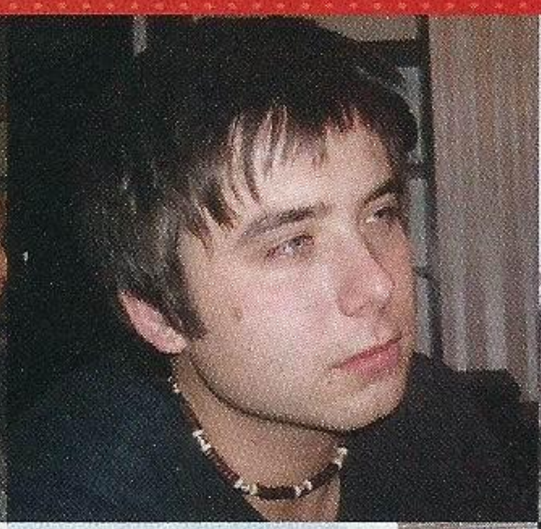
W marcowym numerze proponujemy kilka wersji okładki. Zła Kompania, grzeczni bohaterowie Final Fantasy i „lekko zdenerwowany" Kratos, czyli dla każdego coś miłego i w nieco innym klimacie.

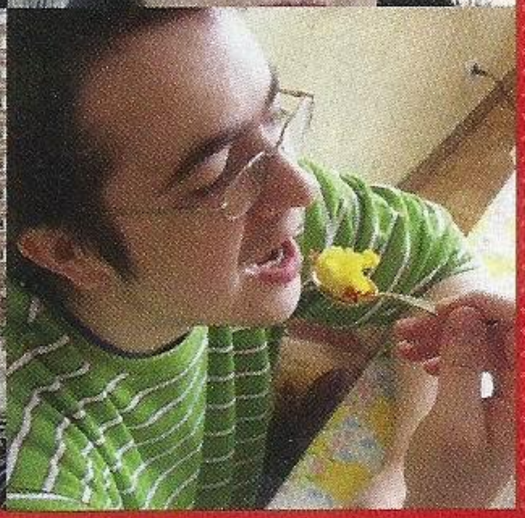
Właśnie uświadomiłem sobie, że polski gracz chcąc zagrać w pięć najgorętszych tytułów recenzowanych i rekomendowanych przez nas w tym miesiącu w NEO plus, musi wyskoczyć minimum z tysiaka. No ale co poradzić, gdy w tak krótkim czasie ukazują się: Battlefield: Bad Company 2, God of War III, Heavy Rain, Final Fantasy XIII i BioShock 2 – zwyczajnie nie ma możliwości odpuszczenia żadnej z tych znakomitych gier. W sumie dobrze, że kwiecień zapowiada się znacznie spokojniej i można rozbić zakupy na dwa, trzy miesiące. Jednak tysiąc złotych to wciąż konkretna kasa. Konsole tanieją, mamy coraz więcej gier w polskiej wersji językowej, to może udałoby się kiedyś, choć na próbę, obniżyć również ceny gier konsolowych? Niektóre płyty z muzyką zachodnich wykonawców udaje się jakoś wydawać z naklejką „polska cena" i nie kosztują krocie, jak wcześniej. Może kiedyś...

Tak czy inaczej, oddajemy w Wasze ręce numer wypakowany po brzegi ciekawą zawartością. Oprócz wspomnianych pięciu recenzji ciężkiego kalibru, proponujemy pierwsze obszerne materiały o L.A. Noire, Crysis 2 oraz Fallout: New Vegas – kolejnych trzech tytułach, które szykowane są jeszcze na ten rok. Nie wierzyłem, że kiedyś to napiszę: na szczęście nie ukażą się przed jesienią. Zooltar obejrzał na pierwszym pokazie w Las Vegas nowe UFC, recenzujemy trzecią Yakuzę, mieliśmy także możliwość pograć przed premierą w Metro 2033. Są felietony, jest publicystyka, o niczym nie zapomnieliśmy nawet pomimo last-minute'owej inwazji Spartiaty na redakcję. No dobrze, wiem że już chcecie zagłębić się w recenzjach Final Fantasy XIII, Heavy Rain i God of War III. Zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc. //Gulash

PS: Rozwiązanie styczniowych konkursów już niebawem na NEOgo.pl







Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
never seen a man eat so many chicken wings

Zawsze na początku miesiąca martwię się czym zapełnić kolejny numer enplusa; poza zaplanowanym tematem okładkowym na ogół gier do recenzji jest jak na lekarstwo, a w związku z tym następuje tydzień rozprężenia załogi i generalnie niewiele się dzieje. Za to pod koniec, gdy wyznaczony termin druku zbliża się nieuchronnie, nie wiadomo w co wsadzić ręce, każdy ma aż nadto pracy, doba robi się za krótka. No ale z TAKIMI materiałami, jakie proponujemy w tym miesiącu... Co tam, w trumnie się wyśpię ;)

MARCIN SIKORA // Marcellus
bloody rain

Gdy na początku lutego siadałem sobie do Heavy Rain i na spokojnie, za jednym posiedzeniem poznawałem rozwiązanie zagadki Zabójcy z Origami i wystawiałem okrągłą ocenę, nie przypuszczałem jeszcze, że w tym samym miesiącu dane mi będzie spotkać się z seryjnym mordercą... Bogów. Tak odmienne to gry, a tak zachwycające. PS3 od roku rządzi i dzieli swoimi exclusive'ami. Killzone 2, Uncharted 2, Heavy Rain i God of War III w sumie zebrały w N+ 39.2/40, czyli średnio 9.8/10! Szacuneczek.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
best issue ever!

To jest taki miesiąc, gdy nie marudzę na zarwane nocki, nadgodziny w robocie i brak czasu na życie rodzinne. Czy to naprawdę numer marcowy, a nie listopadowy? Wiedziałem, że dobrych gier nie zabraknie, ale to, co się działo w lutym, przechodzi ludzkie pojęcie. Chwilowo odpoczywam od Bad Company 2, czekam aż dołączycie do zabawy w multi, dlatego grą miesiąca jest dla mnie God of War III. Biję pokłony, zwłaszcza przed level designerami. Czy to naprawdę koniec sagi? Nie zostawiaj mnie, Kratosie ;]

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
aaaaaaaalatający samochód kupię od ręki

Śniegi z lekka stopniały ukazując światu kolekcję malowniczych dziur w asfalcie, dzięki którym każdy kurs samochodem do centrum zamienia się w offroad challenge. To miło, że władze miasta Poznania dbają, żeby mieszkańcy się nie nudzili, a przy okazji wyrabiali sobie refleks. Prześcigają ich w tej kwestii chyba tylko producenci i wydawcy gier – rzut okiem na kalendarz wydawniczy na najbliższe kilka miesięcy z lekka onieśmiela. Panie i panowie, no i kiedy ja mam w to wszystko zagrać?

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
it was close

Piszę te słowa na kilka godzin przed sporą konferencją prasową Nintendo, na której firma ma uchylić rąbka tajemnicy o line-upie na resztę roku. Jedyny przeciek to taki, że Metroid i Super Mario Galaxy 2 pojawią się w okresie letnim, co zostawia całą jesień i święta pustymi. Aż strach spekulować co je wypełni: upragniona Zelda Wii, nieistniejący Kid Icarus czy może Wii HD? N musi czymś odwrócić uwagę od Natala i Arc. A luty? Heavy Rain to arcydzieło i masakrator – moja ocena 9.9.

GRZEGORZ BROL // Fax
finałowy opad śniegu

Bydgoszcz okazała się zimową stolicą Polski, a śnieg w tym mieście nie odstępuje, więc dostałem łopatę do ośnieżania pasa startowego dla samochodu. Ostatnio nie dojechałem do Bydzi, a moja narzeczona drugi raz z rzędu usłyszała: kochanie, gram w Final Fantasy XIII i nie przyjadę. Ciekawie, co powie, gdy zobaczy, że XIII nie zgarnęła dychy, a jedynie... Square Enix dawało radę na poprzednich generacjach konsol, ale obecnie rządzi BioWare.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
geronimo jack's beard

Kratos w nowym wydaniu to zrywacz beretów, golarka klaty i kompres z młodych piersi w jednym. Porzućcie wszelką wątpliwość, którzy tu wchodzicie – równie zwierzęco brutalnej, nieludzko krwawej i radośnie sycącej gry nie było od dawien dawna. Przejść GoW III i umrzeć, bo po tym, co widziałem, wątpię, by w ciągu kilku najbliższych lat cokolwiek mną wzruszyło. Nawet Bogusław pasuje jak ulał – mimo walki ze swoim wizerunkiem, nadal najlepiej sprawdza się w rolach bezwzględnych twardzieli z problemami.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
loving ME2 softly

Przyznam szczerze, że rzadko kiedy porywam się na wyższe poziomy trudności niż normalny. Zwykle tłumaczę się brakiem czasu na ciągłe loady i niechęcią do frustracji po przysłowiowym „ciężkim dniu". Jednak tak wspaniała gra, jak Mass Effect 2, wymaga poświęceń, więc mężnie stanąłem do boju. Większość wieczorków z konsolą to teraz wgapianie się w ekran wgrywania save'a, ale za to każdy zdobyty metr ziemi smakuje, jak zakrapiany adrenaliną epic win :D

Special Guest Stars: Blizz, Krooger, zooltar,

Numer 132 // **marzec** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

3,5 – miliona razy pobrano demo Battlefield: Bad Company 2 w wersji na obie konsole HD. My już graliśmy w pełną wersję, również online, na wszystkich mapach, sprawdziliśmy każdy tryb. Niektórzy mają takie możliwości, a zazdrośnicy niech sobie dissują.

3,5 – miliona egzemplarzy Uncharted 2 trafiło w ręce graczy. Do tej pory żadna gra first-party na PS3 nie sprzedawała się tak dobrze w tak krótkim czasie. To cudowny tytuł, zdobył dziesięć (!) nagród AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences) na konferencji D.I.C.E. (Design, Innovate, Communicate, Entertain), jest też nominowany do nagrody BAFTA w dziewięciu kategoriach!

6 – milionów egzemplarzy Mario & Sonic at the Olympic Winter Games w wersji na Wii i DSa sprzedało się od czasu październikowej premiery gry. SZEŚĆ baniek. Jeśli ktoś wątpi w to, czy Sonic jest dzisiaj rozpoznawalną postacią, może już przestać.

9,7 – miliona sztuk FIFA 10 zniknęło z półek sklepowych na całym świecie. Ciekawe, jak poradzi sobie FIFA World Cup South Africa. Sprawdziliśmy prawie gotową wersję i bardzo nam się podoba, jak możecie się spodziewać, sparaliżowała pracę redakcji na kilka dni. Końcówka końcówką, ale trójmeczyk musi być.

120 – firm zgłosiło chęć udziału w Electronic Entertainment Expo, czyli E3, największej i najważniejszej wystawie gier. Miejsce akcji: Los Angeles, Convention Center. Termin: 15-17 czerwca. Czy Nintendo pokaże następcę DSa? A może zobaczymy Wii HD? Czy Kazunori Yamauchi znowu powie, że potrzebuje więcej czasu, by doszlifować Gran Turismo 5? Rozwiązanie zagadki już wkrótce.

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE

XBOX360 ELITE 939

PSP GO! 829

PS3 250GB 1229

PSP 3004 589

Fajny „mejkap" laluniu!

159

189

179

DUŻY WYBÓR FILMÓW BLURAY

189

FOOD SUPPLY FOR GAMERS

www.madgames.pl

159

179

949

179

179

GRY OD 30 ZŁ

mad games

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
0 503 624 692
022 498 99 93

CZYNNE PON.-PT. 11-19 SOB. 10-15

WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

PS2 PS3 PSP X360 NDS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2010

6 lutego 2010, Arena Ursynów, Warszawa

DAMIAN TRUTKOWSKI ZWYCIĘZCĄ POLSKICH ELIMINACJI DO FINAŁU FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2010. LEGIA PRZEGRYWA Z CELEBAMI!

Polskie eliminacje do międzynarodowego finału FIFA Interactive World Cup 2010 za nami. W sobotę 6 lutego czterystu osiemdziesięciu zawodników z całej Polski i nie tylko stanęło do walki o „tytuł Mistrza Polski", jak błędnie powiedział Dariusz Szpakowski komentujący mecz finałowy (Mistrzostwa Polski w FIFA to osobna impreza), a w rzeczywistości o miejsce w finale turnieju w najlepszą w tej chwili grę piłkarską na konsolach, który odbędzie się w maju w Barcelonie. Sam wyjazd do Hiszpanii to nie lada gratka, jednak nie ulega wątpliwości, że każdy chciał wygrać, by móc pojechać do stolicy Katalonii i tam walczyć o nagrodę główną – 20 tysięcy euro oraz tytuł mistrza świata w FIFA 2010 „na PlayStation 3". Jeśli myślicie o wzięciu udziału w przyszłych edycjach, a gracie na Xboksach, koniecznie potrenujcie na PS3 przed startem, bo tylko na tej konsoli rozgrywane są mecze turniejowe. Może mieć to coś wspólnego z faktem, że organizatorami imprezy są EA Sports i PlayStation.

Impreza trwała od ósmej rano prawie do dwudziestej, choć planowo miała zakończyć się o osiemnastej. Co warte odnotowania – zawody rozgrywane były na czterdziestu ośmiu standach, drugiej imprezy z tak dużą liczbą konsol nikt w Polsce nie organizuje. Dla kibiców, osób towarzyszących uczestnikom oraz wszystkich, którzy postanowili poświęcić część soboty, by zawitać do warszawskiej Areny Ursynów, organizatorzy przygotowali mnóstwo atrakcji. Najmocniej promowanym punktem programu był mecz piłkarzy Legii Warszawa z Drużyną Gwiazd (dziesięciu na dziesięcioro). W ciemno można było obstawiać, że Legioniści wygrają, nie jest bowiem tajemnicą, że lubią pograć na konsoli w gry piłkarskie. Poza tym w minionym roku pokonali w podobnym starciu poznańskiego Lecha aż 7:1. Niespodziewanie, to ekipa gwiazd grała bardziej skoordynowany, ofensywny futbol i zdołała wbić przeciwnikom dwa gole. Pierwszego zdobył Maciej Dowbor, który jeszcze w dwie godziny po meczu grał w FIFA 10 w kuluarach – widać, że prezenter jest graczem. Legionistów dobił aktor i piosenkarz Ferid Lakhdar. Piłkarze kompletnie nie potrafili się odnaleźć na wirtualnym boisku, Kuba Rzeźniczak wyjaśniał, że drużyna nie miała czasu na treningi, bo ostro zasuwała na zgrupowaniu w Hiszpanii.

Rozgrywki w FIFA 10 trwały w najlepsze, a w międzyczasie rozegrano turniej w Gran Turismo na PSP, na scenie wystąpił beatboxer, można było też obejrzeć popisy człowieka żonglującego piłką i wykonującego niesamowite sztuczki (np. szybkim ruchem zdjął czapkę balansując z piłką na głowie). Zabawny był konkurs o to, kto mocniej kopnie piłkę – specjalne urządzenie dokonywało pomiaru prędkości jaką osiągała piłka. Zwycięzca huknął równie mocno, co piłkarze Legii (czyli nieco ponad 90km/h) deklasując konkurencję.

Przed godziną osiemnastą rozpoczęły się ćwierćfinały, w których wzięło udział dwóch graczy spoza Polski – Niemiec oraz mistrz w FIFA 10 z Holandii. Rok wcześniej w rozgrywkach FIFA Interactive World Cup wzięło udział dziewiętnaście krajów, tym razem startowało tylko dziesięć. Mistrzowie z takich krajów, jak Holandia czy Portugalia musieli wziąć udział w eliminacjach w innych państwach. W ramach „wyrównania szans" takie osoby rozstawione zostały w ćwierćfinale. Mistrz Holandii nie wszedł do półfinału, ta sztuka udała się Niemcowi, Denisowi Martensowi, który jednak aż 0:3 przegrał walkę o finał z Damianem Trutkowskim, późniejszym zwycięzcą turnieju. Co ciekawe, nasz sąsiad zza Odry przyjechał na turniej na własną rękę i przeszedł przez całe eliminacje. Drugim finalistą został Bartosz Piętka i to właśnie on przez długi czas wydawał się faworytem.

■ Hasło „celebryci będą bici" tym razem się nie sprawdziło – piłkarze Legii zostali pokonani przez Drużynę Gwiazd. Obok – zwyciezca Damian Trutkowski.

ZAWODY ROZGRYWANE BYŁY NA CZTERDZIESTU OŚMIU STANDACH, DRUGIEJ IMPREZY Z TAK DUŻĄ LICZBĄ KONSOL NIKT W POLSCE NIE ORGANIZUJE

Mieszkający na Ursynowie Bartosz grał Chelsea i atakował niemal cały mecz. Dziewiętnastoletni Damian pochodzący z Tczewa, student Politechniki Gdańskiej, skupił się na obronie, co wyglądało dziwnie, bo grał jedenastką... Barcelony. Wszyscy myśleli, że będzie atakował, ale on skupił się na zabezpieczaniu tyłów. Bartosz przeważał, ale nie mógł przebić się przez mur pięciu obrońców, aż w końcu w osiemdziesiątej minucie Damian przeprowadził kontrę i Messim pokonał Cecha, strzelając bramkę na wagę wyjazdu do stolicy Katalonii. W ostatniej sekundzie jego przeciwnik miał jeszcze szansę wyrównać, ale piłka jakimś cudem nie znalazła się w siatce bramki strzeżonej przez Victora Valdesa.

Damian zdradził nam, że dopiero po raz drugi wziął udział w turnieju, w którym mecze rozgrywane były na PlayStation 3. „Wcześniej na tej konsoli grałem tylko na Mistrzostwach Polski, gdzie odpadłem w ćwierćfinale" – powiedział zwycięzca. Obiecał, że postara się reprezentować Polskę jak najlepiej, a w Barcelonie zagra, jakże by inaczej, FC Barceloną. Trzymamy kciuki.

Co można dodać? Impreza była zorganizowana profesjonalnie, obyło się bez większych wpadek, do takowych można zaliczyć w zasadzie tylko przesunięcie godziny rozegrania finału. O dwudziestej wszyscy byli zmęczeni po całym dniu spędzonym w hali, w hałasie. Szkoda, że publiczność dopisywała do połowy imprezy, a później zrobiło się pusto, ale należało się spodziewać, że finał zobaczą tylko najbardziej wytrwali.

Kto nie był, niech żałuje, fajnie było z odległości trzech metrów obejrzeć finał komentowany na żywo przez Dariusza Szpakowskiego. Trenujcie, widzimy się ponownie na turnieju FIFA Interactive World Cup w przyszłym roku! ■■

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI 699,-

NINTENDO DS LITE 499,-

PSP 3000 599,-

PS2 SLIM 379,-

WII BLACK 929,-

PS3SLIM 250GB 1249,-

PSP GO 829,-

XBOX360 ELITE 949,-

XBOX360 ARCADE 689,-

PSP/NDS duży wybór gier od 89

TEL 189 169 189 189 199 WYSYŁKA W 24h- 189

nowość

MEŻNA KOMANDOR "SHEEPARD"

LNIEZWYKLE OKRUTNY KRATOS

RAZEM ODNAJDA SIĘ

TYLKO U NAS!

189 189 189 179 189 149 99 189

199 169 179 159 199

nowość

nowość

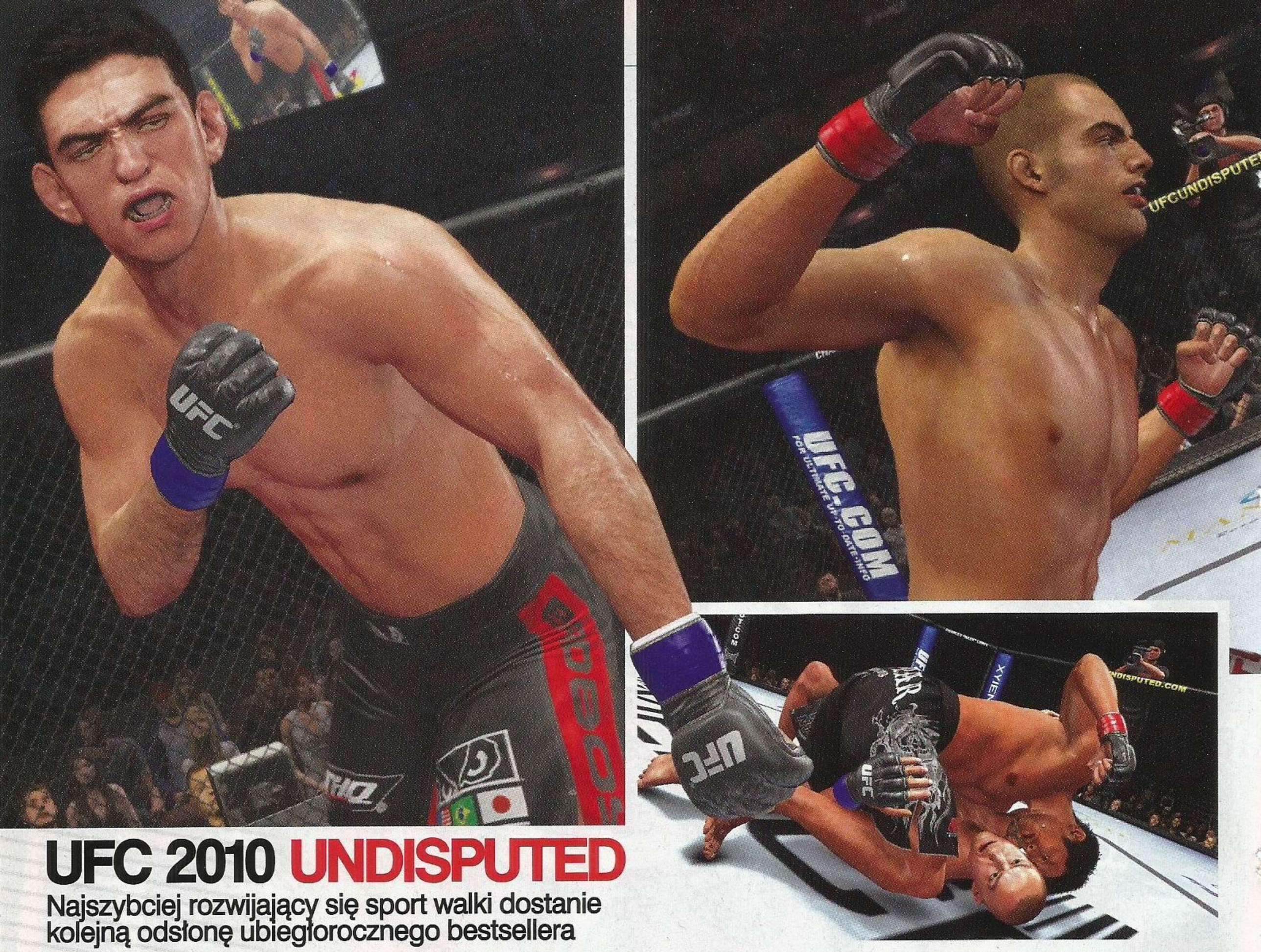
ELECTRONICDREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski



UFC 2010 UNDISPUTED

Najszybciej rozwijający się sport walki dostanie kolejną odsłonę ubiegłorocznego bestsellera

UFC Undisputed 2009 było zaskoczeniem dla wszystkich. Milion egzemplarzy gry sprzedanych w pierwszy miesiąc, dwa i pół miliona do dnia dzisiejszego, trzy i pół wysłane do sklepów – takie cyfry muszą robić wrażenie. Zwłaszcza, że UFC musiało mierzyć się z kolejną odsłoną legendarnego Fight Nighta, który był przewidywany jako pewny hit. Tymczasem to gra THQ okazała się zwycięzcą walki o tytuł, zbierając najwyższe oceny od recenzentów, otrzymując nagrodę za najlepszą indywidualną grę sportową na Spike Video Game Awards, oraz zaskarbiając sobie sympatię milionów fanów.

Dlaczego? Bo to MMA (mixed martial-arts), czyli mieszane sztuki walki, a nie boks, jest czwartym najpopularniejszym sportem telewizyjnym w USA (zaraz po footballu, baseballu i koszykówce). Bo to MMA jest najszybciej rozwijającym się sportem w Ameryce. Bo przeciętnego nastolatka, bardziej interesuje wynik walki legend pomiędzy Markiem Colemanem i Randym Couture, niż między Bernardem Hopkinsem a Royem Jonesem Juniorem.

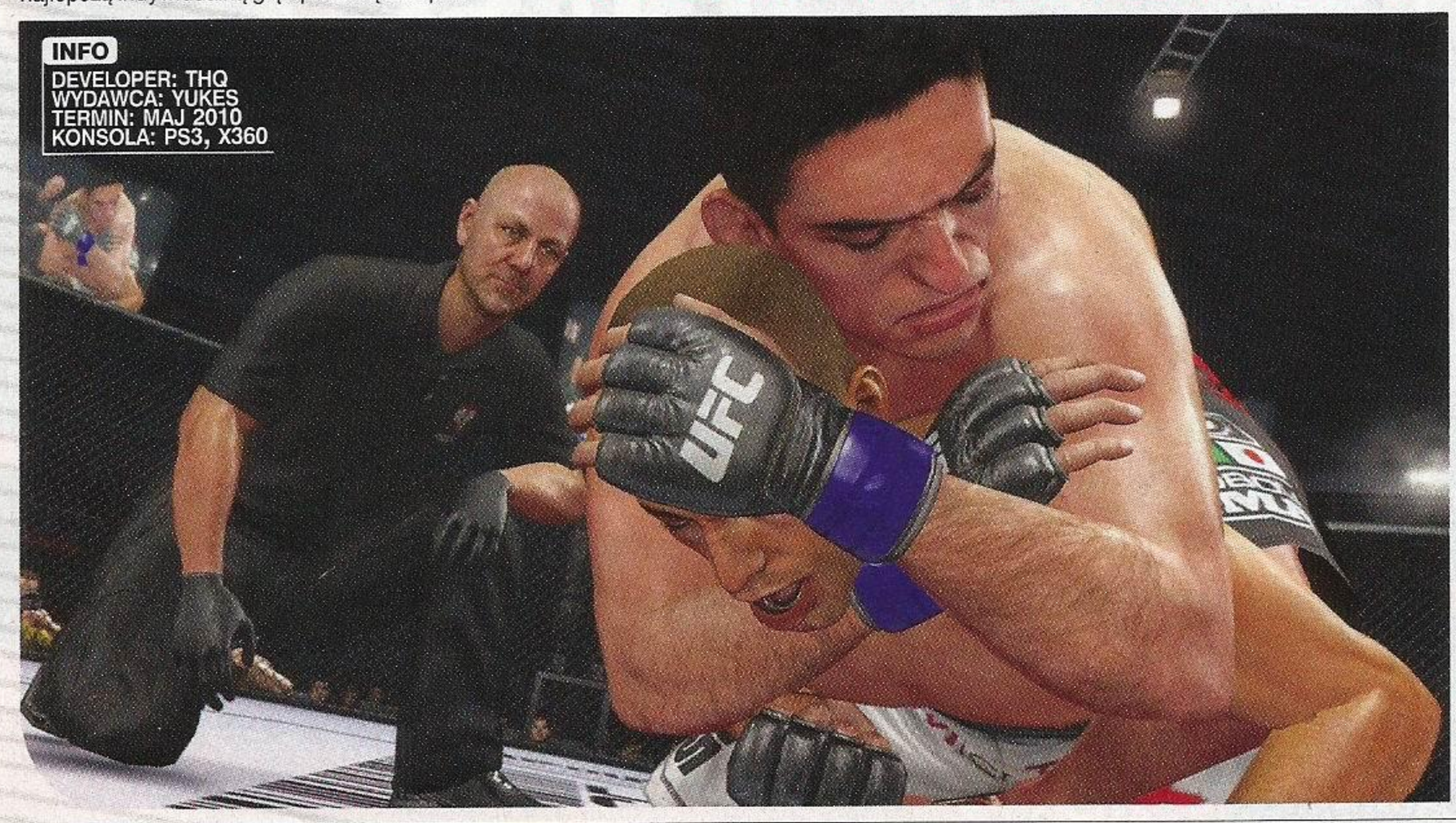
TAKTYKA WALENIA PO RYJU

Dlatego kontynuacja hitowej gry nie jest dla nikogo zaskoczeniem. Na specjalnym evencie w Las Vegas, Dana White, prezes UFC (wywiad w ramce) z dumą poinformował, że ich 'best fucking fighting game' już w połowie tego roku otrzyma 'best fucking continuation'. I wedle słów White'a, jest ona 'fucking awesome'. W chwilę później mogłem skonfrontować jego słowa z pieprzoną rzeczywistością, choć pieprzonego czasu było na to niewiele.

W UNDISPUTED LICZY SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM SYSTEM WALKI. NIESAMOWICIE ROZBUDOWANY, SKOMPLIKOWANY JAK CHOLERA, ALE FANTASTYCZNY

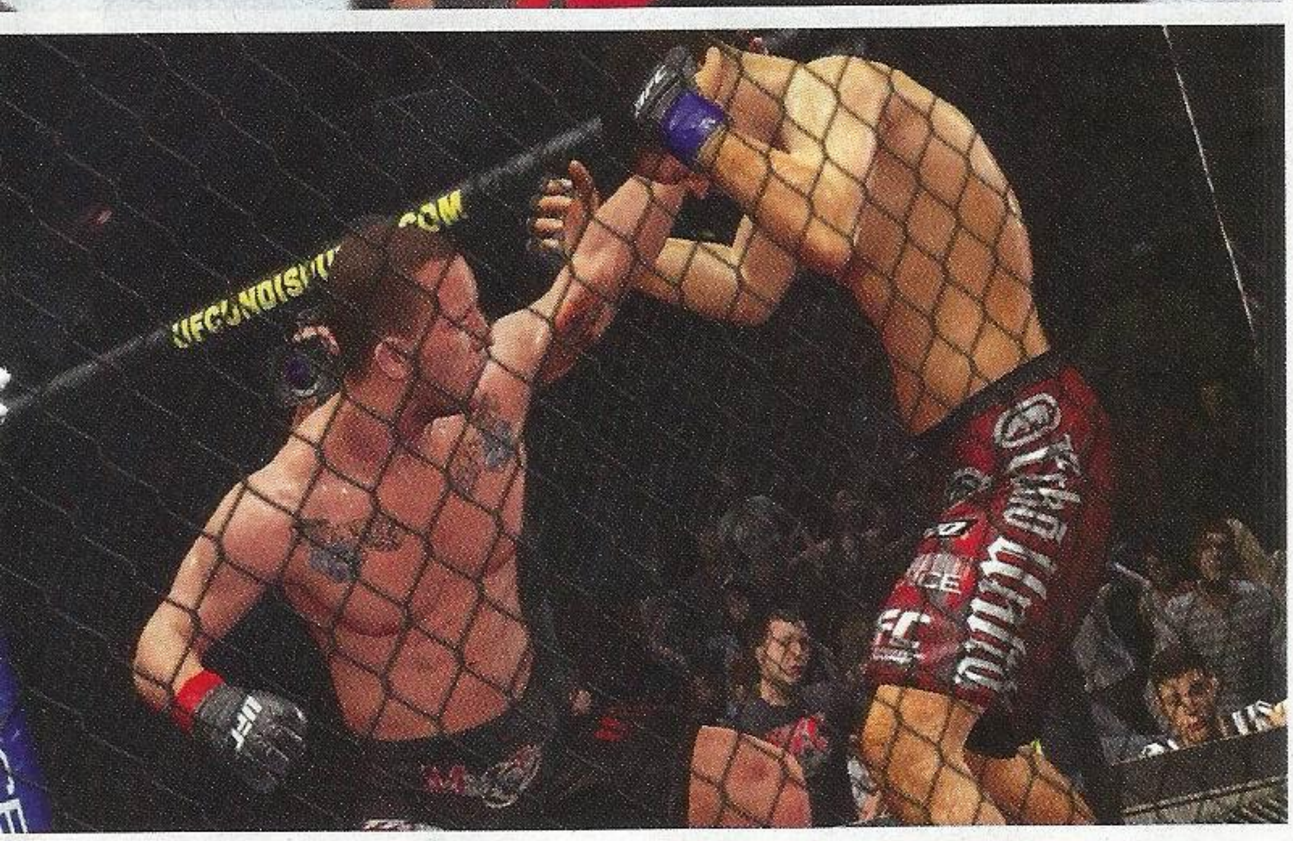
Zanim przejdę do nowości i powiem więcej o nowych cechach gry, najpierw to, co najbardziej rzuciło się w oczy. Krótko mówiąc – UFC 2010 wygląda podobnie do UFC 2009. Skoku jakości, tak wyraźnego w porównaniu Fight Nightów 3 i 4 zdecydowanie nie ma, choć obraz wydaje się nieco ostrzejszy, więcej jest też szczegółów na zawodnikach. Oczywiście, nie wolno zapominać, że było to absolutny first look i autorzy mają jeszcze sporo czasu na dopracowanie detali, ale od razu widać, że tu główna praca nie poszła w oprawę. Postacie zawodników, tak samo, jak w części pierwszej, bardzo sztywno poruszają się w stójce, momentami przypominając kukiełki, a nie żywych ludzi.

W pokazywanej wersji dało się jednak zauważyć, że graficy próbują coś z tym zrobić, zwiększając liczbę animacji i poprawiając nieco chwyty. Tak, jak w FN, w którym bokserzy reagowali realistycznie na ciosy z uwzględnieniem ich siły i szybkości, tak w Undisputed 2010 fighterzy inaczej zachowują się przy kopnięciu kolanem z małej odległości, a inaczej, gdy dojdzie ich potężna „obrotówka", zasadzony z pełną mocą z dystansu półtora metra. Wszystko to zasługa nowego systemu wykrywania kolizji. Lepiej wyglądała także praca rąk przy klinczach, a parter, już tradycyjnie, prezentował się perfekcyjnie, a nawet lepiej niż



INFO
DEVELOPER: THQ
WYDAWCA: YUKES
TERMIN: MAJ 2010
KONSOLA: PS3, X360

Aaaaa! Sukinsynu! Puść mnie moje nogę! Zakładanie dźwigni łatwe nie jest, ale kiedy już nam się uda, to przeciwnik jest w prawdziwych opałach – jeśli szybko nie zareaguje, to walka skończy się tapoutem.



Ground and pound to styl dość bezkompromisowy – gdy tylko uda nam się dosiąść przeciwnika, zarzucamy go istnym gradem ciosów. To popisowa akcja Marka Colemana, choć w trakcie gali nie miał okazji jej zaprezentować.

perfekcyjnie, bo ruchów jest teraz trzykrotnie więcej, niż było. Wspomnianą sztywność walki można także częściowo wytłumaczyć formułą prezentacji – developer co chwila zatrzymywał akcję, by dodać kilka słów komentarza, na czym zdecydowanie traciła płynność i dynamika.

Każdy, kto przy UFC 2009 spędził więcej niż 10 minut wie, że to gra, w której grafika, jakkolwiek przyjemna do oglądania, pełni rolę całkowicie służebną. Bo w Undisputed liczy się przede wszystkim system walki. Niesamowicie rozbudowany, skomplikowany jak cholera, ale pozwalający na wykonywanie niezwykle widowiskowych akcji i, co najważniejsze, realistyczny. Grałem w UFC 2009 z ludźmi, którzy bardzo poważnie podchodzą do MMA i wszyscy zgodnie twierdzili, że ta gra niemal doskonale oddaje realia walki w oktagonie. Przede wszystkim, taka sama jest taktyka. Owszem, starcie może zakończyć się już w pierwszej rundzie, fartownym knockoutem, ale zwykle trzeba nastawiać się na długą, męczącą przeprawę, w której główną rolę grają silne strony zawodnika. Jeśli wiemy, że mamy mocny parter, to będziemy robić wszystko, by do tego parteru doprowadzić, a potem załatwić przeciwnika duszeniem. Jeśli jesteśmy wprawnym kick-boxerem, to zamiast rzucania się na matę, będziemy raczej próbowali klinczować i kopać przeciwnika kolanami w głowę.

NOWY MISTRZ

UFC 2010 nie zmienia wygrywającej formuły, po prostu dodaje do niej nowe elementy. Przede wszystkim zwiększona zostanie liczba sztuk walk, którymi posługują się fighterzy. Pojawi się rosyjskie sambo, klasyczny styl zapaśniczy zwany greco-roman, oraz swojskie (choć japońskie) karate, dzięki czemu walki w stójce znacznie zyskają na atrakcyjności. W poprzedniej części wymiany ciosów i kopnięć były pasjonujące z taktycznego punktu widzenia, ale nie były zbyt widowiskowe. Teraz, dzięki znacznemu urozmaiceniu stylów, a także dodatkowym animacjom ruchu, całość ma nabrać zupełnie nowych barw.

W końcu pojawią się uniki, które w poprzedniej części były, ale wyrzucono je w finalnej wersji, bo nie działały jak trzeba. Odpowiednio wykonane otworzą drogę do druzgocącego kontrataku. Zawodnicy będą mogli się teraz dopychać do siatki, co otworzy całkiem nowy świat taktyk walki. Umiejętny takedown pod siatką zaowocuje znacznie lepszą pozycją na ziemi. A kiedy już się tam znajdziemy, będziemy mogli wykorzystać nowe przejścia, a potem zakładać nowe duszenia. W 2009 z duszenia mogliśmy jedynie uciec, a teraz założymy countera na submission, zamieniając przegrany mecz w natychmiastową wygraną.

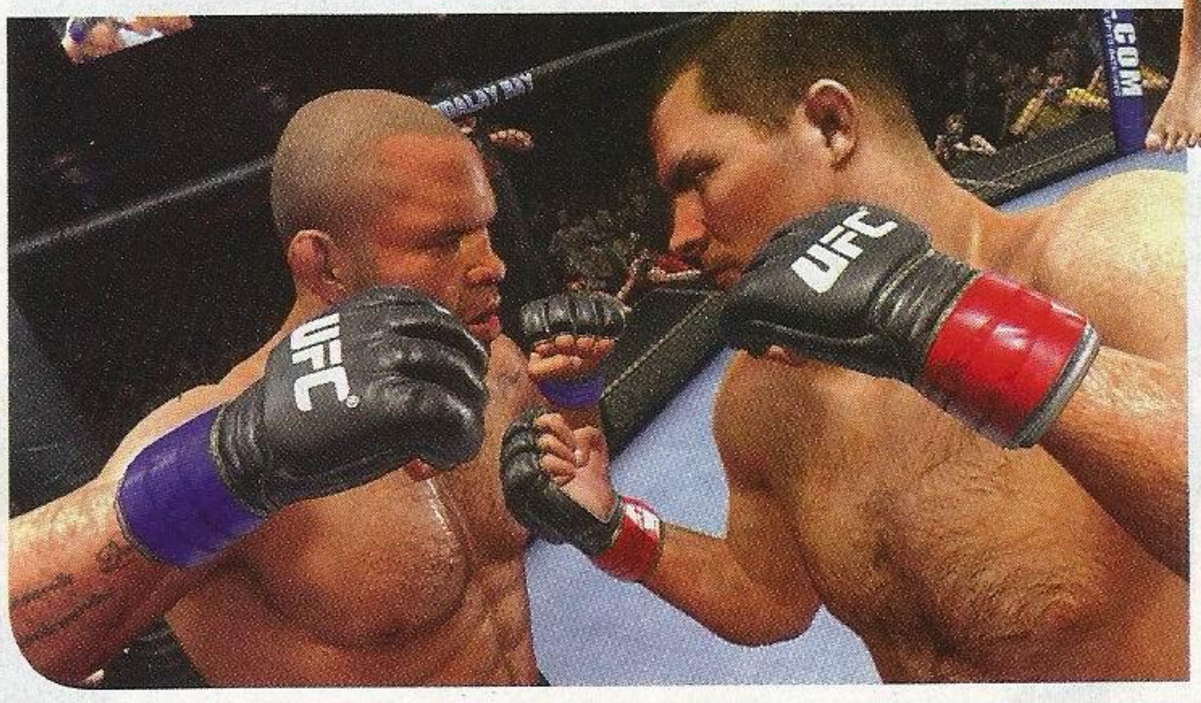
Znana z parteru gra w przejścia, teraz znajdzie także zastosowanie w klinczach – połączenie systemu grapplingu ma sprawić, że kontrolowanie postaci będzie znacznie bardziej instynktowne i zunifikowane. Każdy, kto pamięta kilkudziesięciominutowy tutorial, a potem kolejne godziny treningów w trybie kariery z poprzedniego Undisputed z pewnością doceni ułatwienia i uproszczenia sterowania.

Zmiany nie ominą także samych zawodników. Teraz zamiast 80 będzie ich ponad 100, a dzięki licencji i współpracy z UFC, wszyscy będą wyglądali jak żywi. W 2009 ponad połowa została stworzona przy pomocy generatora. W tej części artyści dzwonili do trenerów poszczególnych zawodników, aby dopytać ich o detale takie, jak blizny, czy tatuaże.

Undisputed 2010 ma mieć także znacznie mocniejszy tryb sieciowy. Tu najważniejszą nowością będzie możliwość zakładania własnych obozów treningowych, co w growej nomenklaturze przekłada się na 'będzie można robić klany'. I oczywiście klepać się z innymi klanami – widzę tu wielkie zastosowanie dla pokojowego rozwiązywania turf-wars pomiędzy amerykańskimi gangstas.

W trakcie eventu developerzy wybrali zawodników, którzy mieli się zetrzeć następnego dnia – Mike'a Swicka i brazylijczyka Paulo Thiago. Na pokazie Swick wygrał poprzez dźwignię na rękę. W prawdziwej walce następnego dnia dominował jednak Thiago, bezlitośnie dusząc Amerykanina. Co ciekawe, Thiago okazał się być fanem gier i jako jedyny w swoim wystąpieniu zaraz po walce, wspomniał Undisputed 2010, mówiąc, że bardzo czeka na ten tytuł. A ja nie mogę się z nim nie zgodzić – nawet jeśli UFC 2010 będzie tylko trochę ulepszoną i bardziej rozbudowaną zeszłoroczną grą. //**zooltar**

W UFC 2010 POJAWI SIĘ ROSYJSKIE SAMBO, KLASYCZNY STYL ZAPAŚNICZY ZWANY GRECO-ROMAN, ORAZ SWOJSKIE (CHOĆ JAPOŃSKIE) KARATE



WŚCIEKŁY DANA

Gdy podupadająca federacja UFC została wykupiona przez firmę Zuffa, a na prezesa wybrano Dana White'a, nikt nie spodziewał się, że w zaledwie cztery lata później, UFC będzie 'nowym boksem'. Z Whitem można było zamienić kilka słów, a rozmowa szybko potoczyła się w dość zaskakującym kierunku:

N+: Dlaczego zdecydowaliście się na wydanie gry dopiero w 2009 roku?
Dana White: Chcieliśmy poczekać, aż UFC okrzepnie i stanie się bardziej rozpoznawalne w kraju. Gdy przejmowaliśmy tę federację, mało kto o niej słyszał, a teraz jesteśmy zaraz po koszykówce. Rok 2009 był świetny dla mieszanych sztuk walki i samego UFC, więc teraz musimy kontynuować natarcie.

N+: Czy THQ było pierwszą firmą, do której się zwróciliście?
DW: Nie! Najpierw podbiliśmy do EA Sports, ale powiem ci jedno, stary. EA to banda pieprzonych cwaniaków. To nadęte bubki. Powiedzieli, że MMA to nie prawdziwy sport, a zawodnicy UFC to nie prawdziwi sportowcy, więc oni nie będą się czymś takim zajmować. Nienawidzę ich!

N+: A czy przy okazji swojej nowej gry MMA próbowali się z Wami kontaktować?
DW: Nie, bo wiedzieli, że to nie miałoby sensu. To pieprzeni cwaniacy, stary (powiedzenie 'They are a bunch of fucking phoneys' powtarzało się jeszcze kilkukrotnie) i nie mają takich pieniędzy, żeby nas kupić.

Jeden z dziennikarzy: To jak będzie wyglądać sprawa zawodników występujących w grze EA? Powiedziałeś niedawno, że żaden z nich nie będzie miał dostępu do oktagonu. A teraz widzimy Randy'ego Couture jako main event 109 gali UFC.

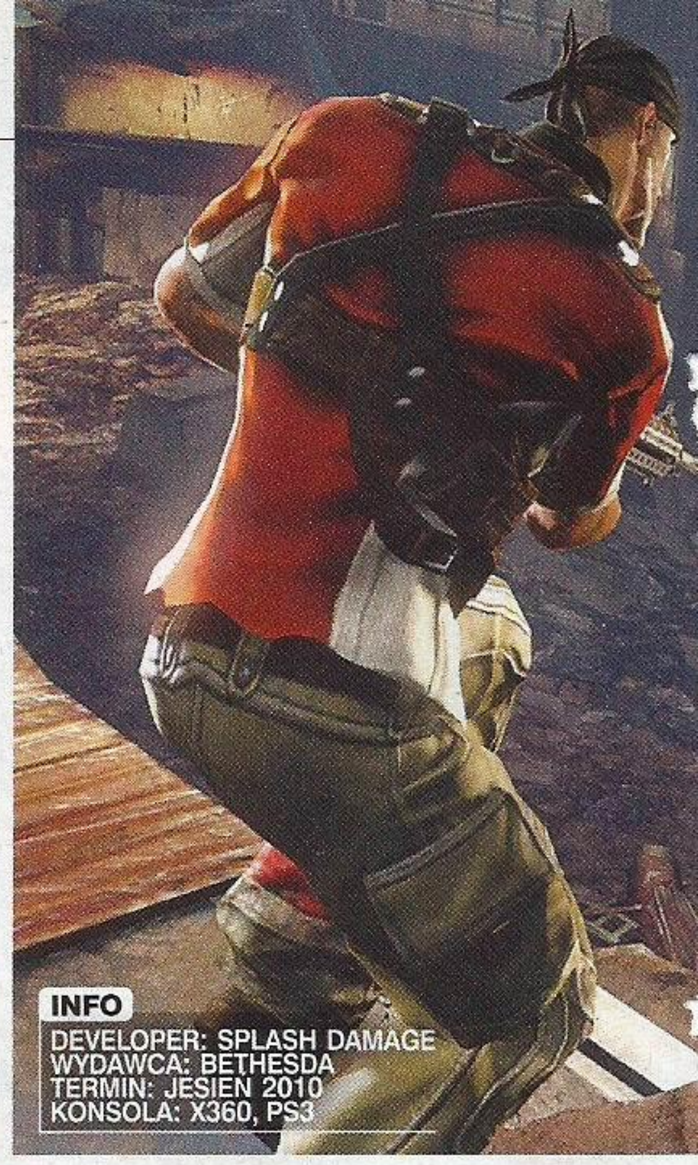
DW: Wiesz, zawsze można się jakoś dogadać.

Design niektórych postaci nasuwa skojarzenia z Army of Two. Przypadek?

BRINK

Strzelanie to sport drużynowy

Według wizji autorów Quake Wars, w tej dyscyplinie zespoły składają się z ośmiu zawodników, więc warto zawczasu zadbać o sprawne łącza. W Brink nie ma ucieczki od liczby graczy, co tylko mocniej akcentuje nastawienie na kooperację. Na E3 gra wyglądała jak skrzyżowanie Team Fortress 2 z Borderlands, teraz już wiemy, że do tego trzeba dodać szczyptę Modern Warfare 2, ogrom doświadczeń ekipy Splash Damage i poważną inspirację pewną grą o parkourze... Gra miała dołączyć do zimowego huraganu hitów, jednak wiemy, jak to się skończyło. Co prawda tak kalorycznego początku roku jeszcze nigdy nie było, ale i tak Brink i wiele innych gier opóźniono, żeby nie konkurowały z BioShockiem czy Battlefieldem. W przypadku gry stricte sieciowej dodatkowy czas przeznaczony zostanie na testy, więcej testów i potem jeszcze trochę testów.



INFO
DEVELOPER: SPLASH DAMAGE
WYDAWCA: BETHESDA
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: X360, PS3

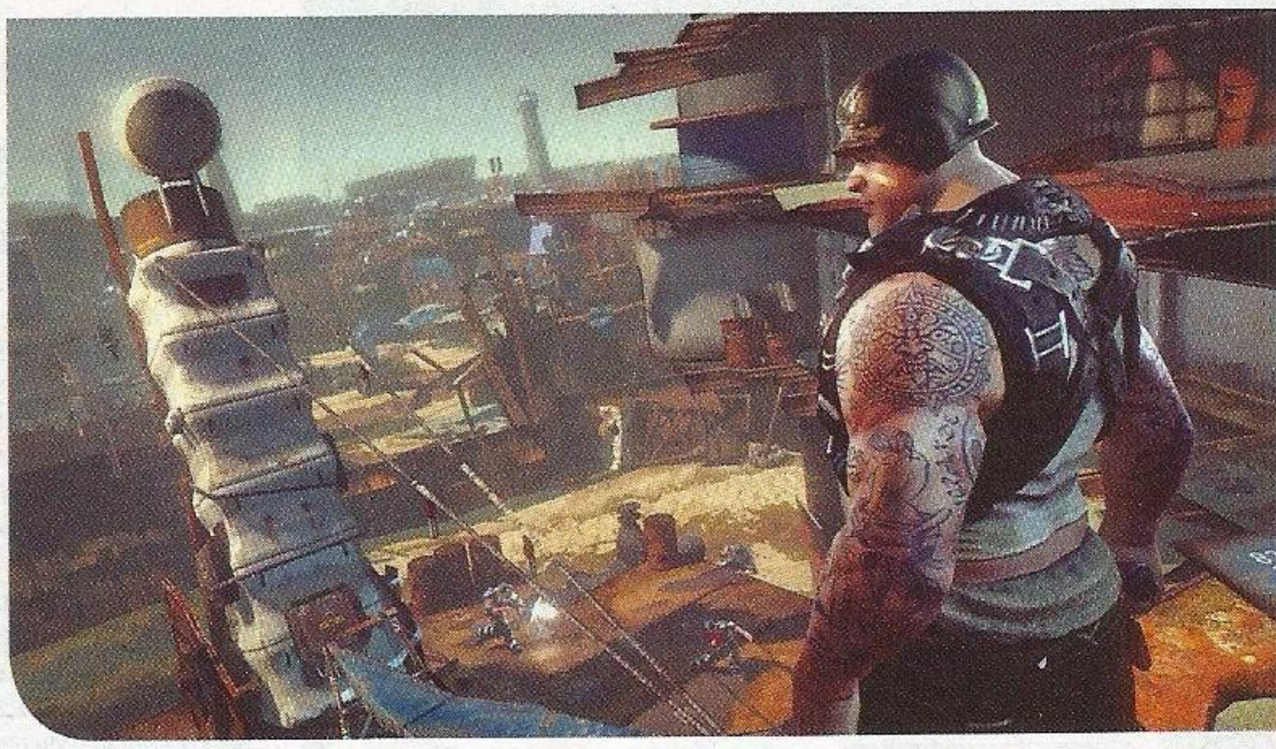
NA OSTRZU LUSTRA

Wspomnianym we wstępie tytułem jest oczywiście Mirror's Edge i choć na razie autorzy nie skupiają się w dużym stopniu na wprowadzonym systemie poruszania się, to moim zdaniem właśnie on ma szansę wyróżnić Brink z tłumu. Prawdę mówiąc, zanim dowiedziałem się, że bieganie po arenach ma przypominać sprint Faith, nie byłem tą grą wcale zainteresowany. Wszystko odwróciło się o 540 stopni (jak szaleć, to szaleć), kiedy zorientowałem się, czym tak naprawdę będzie SMART. Nazwa (Smooth Movement Across Random Terrain) z pewnością świetnie wygląda w materiałach prasowych, ale oprócz tego silnie działa na wyobraźnię. Zasada jest bardzo prosta – przytrzymujemy lewy spust, a postać płynnie pokonuje przeszkody bez naszej ingerencji. Brzmi jak zbytnie uproszczenie zabawy? Bez obaw, choć doświadczenie Assassin's Creed pokazało, że nie wszystkim takie rozwiązania się podobają, Splash Damage mają coś w zanadrzu dla malkontentów. „Gracze, którzy będą chcieli skakać ręcznie, uzyskają przewagę nad korzystającymi ze SMART – uspokaja Richard Ham, kreatywny mózg operacji Brink. Oczywiście wszystko zależy od wyczucia i treningu, choć musimy jeszcze sprawdzić, jak duża będzie to przewaga – oby nie podzieliła jeszcze bardziej graczy na wymiataczy i początkujących. Oprócz elementów parkour, obie gry łączy także dystopijna tematyka. Co prawda nadal wiadomo niewiele więcej, niż kilka miesięcy temu – ekipy strażników i ruchu oporu walczą o lewitujące miasto The Arc, które miało być dla ludzkości ósmym cudem świata, piątym piwem i orzeszkami. Miało, bo wyszło jak zwykle, ale przynajmniej jest powód do niekończących się walk.

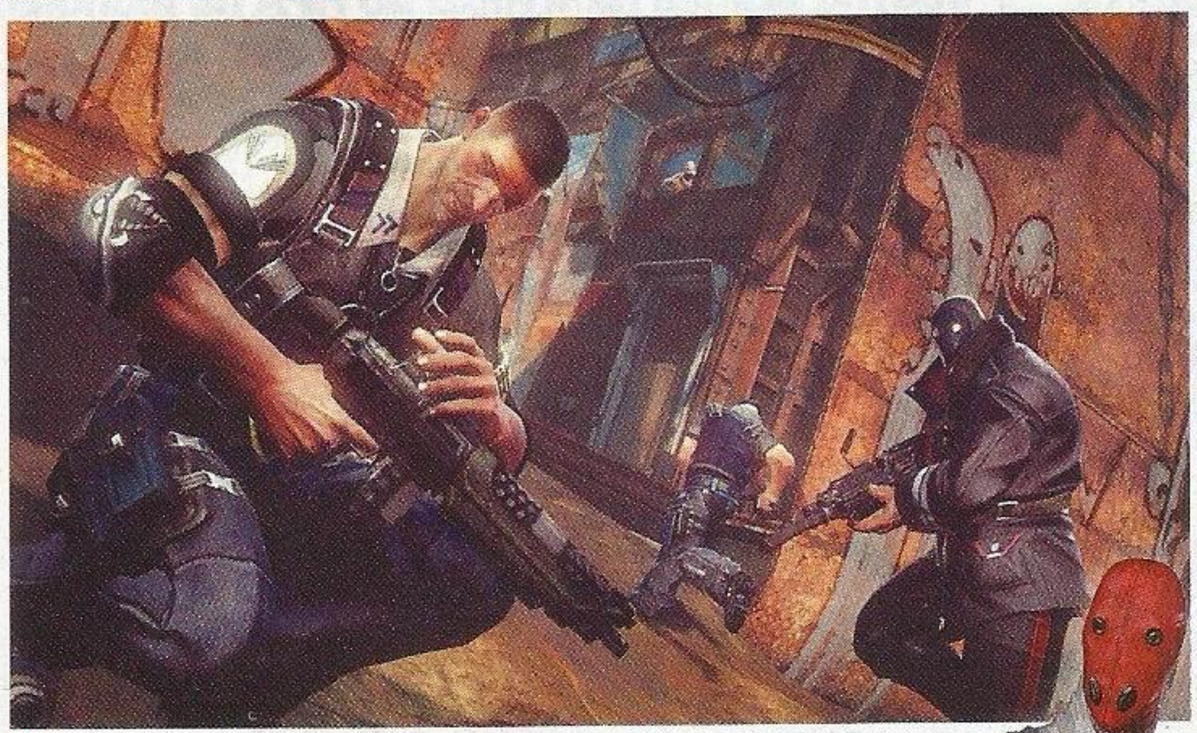
DOŚWIADCZENIE MA ODGRYWAĆ BARDZO WAŻNĄ ROLĘ W BRINK, SPOSÓB ROZWOJU POSTACI WZOROWANO NA GRZE INFINITY WARD, CO POWINNO W ZASADZIE STARCZYĆ ZA REKOMENDACJĘ

OŚMIORO MUSZKIETERÓW

Gra automatycznie dokoptuje do drużyny boty, jeśli nie uda się zebrać wystarczającej liczby graczy online. Dlaczego? Z wielu powodów – mapy zaprojektowano specjalnie z myślą o 16 zawodnikach, Brink stawia na współpracę, więc jeszcze bardziej niż zwykle zaprocentuje znajomość miejscówek i skill. Botom można wydawać polecenia bezpośrednio z poziomu gry, co nie brzmi szczególnie porywająco, ale postarano się o odpowiednie rozbudowanie tej opcji. Rozkazy nie ograniczą się do typowych „pójdź, posprzątaj, postrzelaj", kontekstowe menu pozwoli dość szczegółowo zlecić



Kilkadziesiąt rodzajów broni zostanie podzielonych na odpowiednie klasy, aby można było się w tym bezboleśnie i w miarę szybko połapać. Projekty nie zaskakują oryginalnością, ale miłośnicy klasycznych shotgunów i karabinów nie powinni zbyt głośno narzekać. Akurat w tym elemencie ekipa Splash Damage zaufała klasycznym rozwiązaniom.



SMART zapowiada się nietypowo, zobaczymy czy większość osób będzie z niego korzystać, czy zaufa własnym umiejętnościom.

towarzyszom zadania do wykonania. Trzeba opuścić most na drugim końcu mapy? Wysyłamy koleżkę do odpowiedniej dźwigni w mgnieniu oka. Chcemy uderzyć z dwóch stron? Nic prostszego. Na razie autorzy ciągle eksperymentują z systemem, choć już otwarcie mówią, że za zespołowe akcje otrzymamy zauważalnie więcej punktów doświadczenia, niż jako jednoosobowa armia. Przy okazji, przydałby się także jakiś sprytny sposób na oznaczanie celów na mapie, bo na razie gra robi to automatycznie i nie pozwala na własne tagi.

SZPRYCOWANIE I OKALECZANIE

Doświadczenie ma odgrywać bardzo ważną rolę w Brink, sposób rozwoju postaci wzorowano na grze Infinity Ward, co powinno w zasadzie starczyć za rekomendację. Jeszcze nie powiedziano zbyt wiele o perkach, ale ma być ich na tyle dużo, by nie zmieściły się nawet do największej z ramek publikowanych w eNplusie. Poza pakowaniem punktów w praktyczne umiejętności, można je będzie spożytkować w o wiele bardziej hedonistyczny sposób. Widzicie te wszystkie dziary, rodzaje ubioru i maski, jakie noszą bohaterowie na okolicznych obrazkach? Stopień dopasowania wizerunku naszego awatara jest dla autorów oczkiem w głowie, więc spokojnie można się spodziewać setek tatuaży i chorych wymysłów, z których zapewne tylko kilkanaście nie będzie zalatywać tandetą. Taki urok zbyt dużego wyboru. Za uzbierane punkty można po jakimś czasie dokupić mocarną, wielgachną zbroję, zwiększającą ilość zdrowia i umożliwiającą obsługę olbrzymich dział. Wady te co zawsze – wolniejsze poruszanie się i niemożność wchodzenia na część drabinek. Według autorów, bronie będzie można dodatkowo modyfikować, co dodaje kolejny poziom skomplikowania. Brink nie będzie banalną grą, w którą można wskoczyć z marszu i na pewno osoby, które poświęcą czas na poznanie systemu, będą miały przewagę nad leniuchami.

NASZE KLASY

Podział na żołnierzy, medyków, techników i dowódców to sprawa naturalna – każdy wybierze sobie odpowiednią klasę, bo nie ma sensu, żeby początkujący kierował drużyną, a urządzenia hakował ktoś z najlepszym wynikiem fragów. Lider może zasugerować zmianę klasy w trakcie zabawy, kiedy uzna, że drużynie zdecydowanie bardziej przyda się technik niż kolejny łowca headshotów. Interesujące, jak to wszystko wypadnie w praktyce, ale nie sposób odmówić programistom pomysłów na urozmaicenie gry. Jednak zdecydowanie ciekawiej zapowiadają się pomysły ekipy Splash Damage, które jeszcze nie zostały wplecione w rozgrywkę. Autorzy zastanawiają się nad granatami... leczącymi (!), a także możliwością włamania się do wrogiego systemu i nakierowania działek w bazie przeciwnika na niczego nie spodziewających się oponentów.

Brink już obecnie jest w bardzo zaawansowanym stadium prodkcji; wygląda, jakby miał się ukazać w ciągu kilku najbliższych tygodni. Na szczęście Bethesda nie ciśnie twórców i pozwala na dopisanie kilkuset dodatkowych linijek kodu i poprawienie już wklepanych. Zabawa jest dynamiczna i nieprzewidywalna, a zdecydowane postawienie na kooperację uważam za krok w dobrym kierunku. Życzyłbym sobie większego uwypuklenia fascynacji parkourem, bo ten element może stać się kartą przetargową i głównym wyróżnikiem Brink – nie mówiąc o tym, że najsilniej działa na wyobraźnię. Zdystansowany styl graficzny prezentuje się nie najgorzej – to osobliwe połączenie karykatury, komiksu i elementów realnych. Wielkie wytatuowane karki z nagimi torsami kontra drobnej postury koleżka w wojennym mundurze i okularkach przeciwsłonecznych? Taki widok to w Brink coś tak oczywistego, jak brak słońca w czasie brzydkiej polskiej zimy.

„Nasza gra daje tak dużo możliwości, iż podejrzewamy, że gracze będą tworzyć dziesiątki zawodników tylko po to, aby przetestować różne kombinacje. Dzięki temu będą mieli przygotowane postacie na każdą okazję, praktycznie jak w MMORPG" – wspomniany Richard Ham jednoznacznie daje do zrozumienia jak jego zespół widzi Brink. Pozostaje życzyć powodzenia, spełnienia wszystkich obietnic i zostawienia jak najmniejszej liczby elementów do ściągnięcia po premierze. W końcu wydawcą jest firma znana z płatnej zbroi dla konia... //**Gonzo**

HISTORIA KOŁEM SIĘ ŁAMIE

Wbrew pozorom historia Brink będzie odgrywała sporą rolę, a dojmującym uczuciem u gracza ma być świadomość, że nie jest pępkiem świata i nic nie kręci się wokół niego. Wydaje się, że to dość ryzykowny pomysł, ale w przypadku sieciowych strzelanin zawsze trzeba skorzystać z jakiegoś fabularnego wytrycha. Źródłem konfliktów w Brink jest zbyt liczna populacja The Arc, dziesięciokrotnie przewyższająca początkowe cele założycieli miasta. Nikt nie lubi życia w tłoku, a skrajny przykład niezadowolenia zaobserwujemy właśnie w tytule od Splash Damage. Jaki jest najszybszy sposób na przeludnienie? Wojna domowa i eksterminacja.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	NDS	Square Enix
2	God Eater	PSP	Namco Bandai
3	End of Eternity	PS3	Sega
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
6	Star Ocean 4: The Last Hope International	PS3	Square Enix
7	Ar Tonelico 3: The Girl's Song	PS3	Banpresto
8	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
9	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP	Square Enix
10	Prince of Tennis (More Sweet Edition)	NDS	Konami

▶ Dragon Questowi VI wystarczył jeden tydzień, by zostawić konkurencję za plecami. Inna sprawa, że później już nikt nie interesował się tą grą. Oczy Japończyków zwróciły się w stronę God Eater, który jest klonem Monster Huntera. Ta gra musiała odnieść sukces.

USA

1	Mass Effect 2	X360	EA
2	BioShock 2	Multi	Take-Two
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
5	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
6	MAG	PS3	Sony
7	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
8	Dante's Inferno	Multi	EA
9	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
10	Army of Two: The 40th Day	Multi	EA

▶ BioShock 2 nie dał rady Mass Effectowi drugiemu, gdyby gra BioWare ukazała się na PS3, z pewnością sprzedaż byłaby jeszcze wyższa. Kto wie, może w końcu pękną i zapowiedzą wersję na konsolę Sony. Rockstar wyda Liberty City Stories na PS3. Da się? Jak widać, da.

UK

1	BioShock 2	Multi	Take-Two
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
3	FIFA 10	Multi	EA
4	Aliens vs. Predator	Multi	Sega
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Mass Effect 2	X360	EA
7	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
8	Dante's Inferno	Multi	EA
9	Avatar: The Game	Multi	Ubisoft
10	Army of Two: The 40th Day	Multi	EA

▶ Aliens vs. Predator przebojem wdarł się do dziesiątki, niestety zbyt późno wystartował, by móc liczyć na pierwsze miejsce, niemniej jednak wysoka sprzedaż rozochociła Rebellion, Anglicy już głośno mówią, że chcą zrobić kontynuację. Niech będzie dłuższa!

POLSKA (Ultima)

1	Heavy Rain	PS3	Sony
2	Aliens vs. Predator	Multi	Sega
3	BioShock 2	Multi	Take-Two
4	Mass Effect 2	X360	EA
5	Dante's Inferno	Multi	EA
6	Star Ocean 4: The Last Hope International	PS3	Square Enix
7	GTA IV: Episodes from Liberty City	X360	Rockstar
8	MAG	PS3	Sony
9	White Knight Chronicles	PS3	Sony
10	Fallout 3 (GOTY Edition)	Multi	Bethesda

▶ Heavy Rain świetnie się sprzedaje i – wnioskując po komentarzach na naszym forum (forum.neogo.pl) – bardzo Wam się podoba. To świetna gra. Tak, gra, a nie film. Tak samo, jak grami są Eye Toy i Wii Shi… To znaczy Wii Sports i Wii Fit. Szacun, Quantic Dream.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIEŚCI Z NINTENDO

Pod koniec lutego odbyła się konferencja Ninty, na której dowiedzieliśmy się kilku ciekawych informacji. Super Mario Galaxy 2 ukaże się w USA 23 maja (szok!), Sin and Punishment 2 dnia 7 czerwca, a Metroid: Other M 27 czerwca. Czekamy na daty premier tych gier w Europie. Monster Hunter Tri będzie sprzedawany w zestawie z kontrolerem, do tego Capcom obiecał wsparcie dla Wii Speak i zapewnił, że zagramy online za darmoszkę – Japończycy muszą płacić. MHT ukaże się w kwietniu. Tyle rewelacji, spodziewaliśmy się cudów (Wii HD...), ale chyba musimy poczekać na E3, może wtedy Nintendo spuści jakąś „megatonę", zwłaszcza że do czasu wystawy w Los Angeles wypstryka się ze wszystkich dużych tytułów.

SAM W KWIETNIU

O spóźnieniu Splinter Cell: Conviction pisaliśmy w ubiegłym miesiącu. Teraz wiemy, kiedy dokładnie ukażą się nowe przygody Sama Fishera. 16 kwietnia to data, którą każdy posiadacz Xboxa 360 powinien zakreślić w kalendarzu.

GRINDER HD

High Voltage, twórcy ekskluzywnego dla Wii FPSa Conduit, zdecydowali, że ich klon Left 4 Dead, czyli Grinder, ukaże się na wszystkich platformach obecnej generacji, a nie tylko na konsoli Nintendo, jak pierwotnie planowali. Najwyraźniej poczuli się mocni, a może po prostu chcą w końcu zarobić, co nie jest takie łatwe, gdy wydaje się core'owe gry na Wii.

EZIO W RZYMIE

To było do przewidzenia, akcja nowego Assassin's Creed, który ma ukazać się jeszcze w tym roku, będzie toczyć się w Rzymie, gdzie Ezio ma uderzyć prosto w serce Zakonu Templariuszy. Brzmi nieźle, oby tylko nowy Asasyn był równie dobry, jak ACII, a nie crapowaty jak DLC, czyli misje wycięte z pełnej gry.

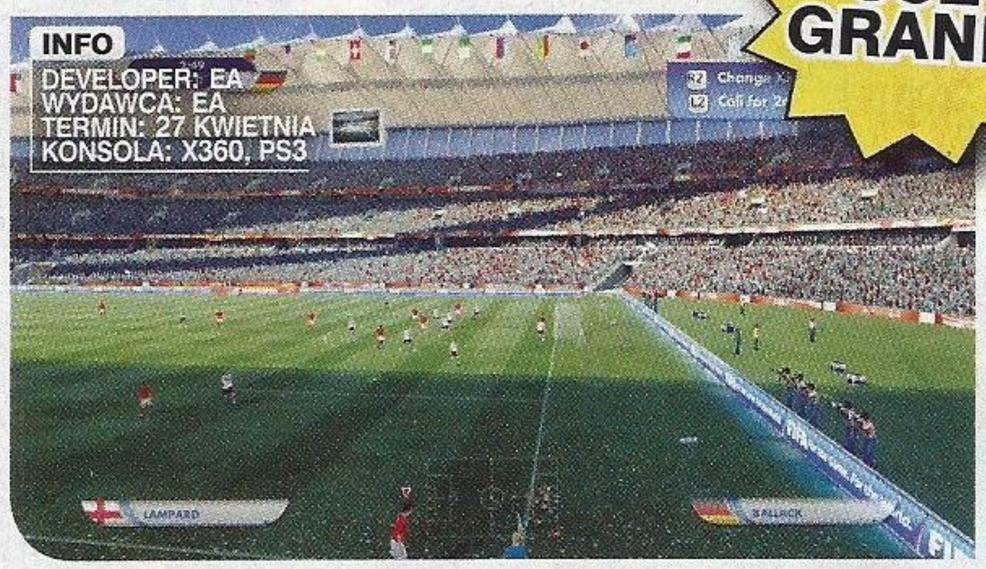
JOANNA POWRACA

Nareszcie, Rare zlitowało się i podało oficjalną datę premiery Perfect Dark XBLA, czyli odświeżonych przygód agentki Joanny Dark. Blizz już zaciera ręce, gra trafi do sprzedaży 17 marca i ma kosztować 800 MS Points, czyli pięćdziesiąt złotych. W grze znajdą się również multiplayerowe mapy z GoldenEye 007 z Nintendo 64, co jest jeszcze jednym dobrym powodem, by wyłożyć gotówkę.

CODIES ROBIĄ FPSA

Co w tym interesującego? Ano to, że grę tworzy między innymi jeden z mózgów projektu znanego tu i ówdzie jako Black. Tak jest, Criterion straciło jednego z ojców „burnoutowej" strzelaniny, Stuarta 'nomen omen' Blacka, na rzecz Codemasters. Czego można się spodziewać? Akcji, akcji i jeszcze więcej akcji. Mr. Black przywitał się ze światem mówiąc, że obecnie FPSy są nudne, zwłaszcza te z cover systemem. Chowanie się za murkiem jest jego zdaniem „zajebiście nudne". No to już wiecie, że gra będzie widowiskowa, efekciarska, spektakularna i takie tam.

JUŻ GRANE!



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

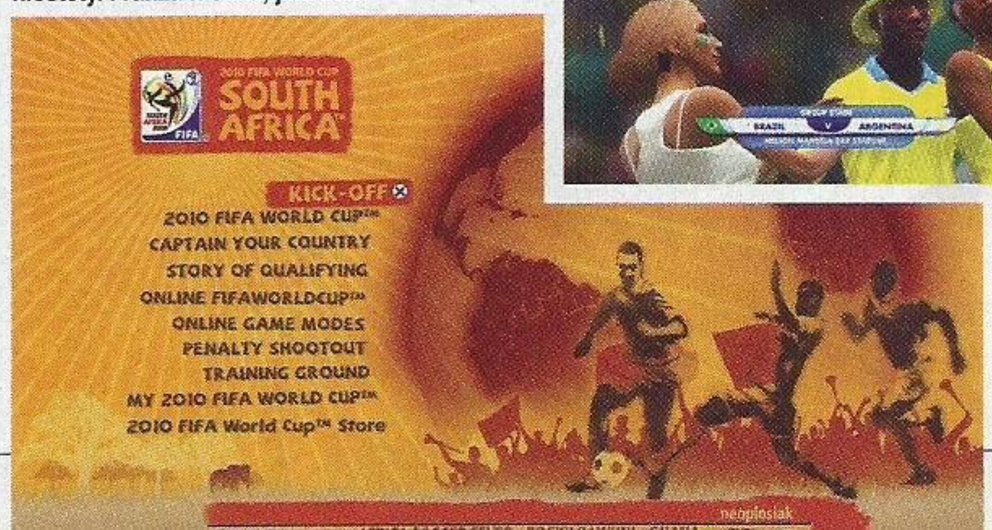
Jedyna szansa na wyjazd do RPA na Mundial...

Dla naszych piłkarzy oczywiście. Niestety, w związku z nieobecnością naszych kopaczy na tej całkiem podobno ważnej imprezie, gra nie zostanie spolszczona, a jeżeli nawet, to polskie będą tylko menusy, ale na pewno nie usłyszymy głosów pary Darek & Włodek.

EA naprawdę poważnie podeszło to tematu, w grze znajdzie się dokładnie 199 ekip, co robi wrażenie, gdy weźmie się pod uwagę fakt, że w FIFA zrzeszonych jest 208 federacji, ale niektóre z różnych przyczyn nie wzięły udziału w eliminacjach. Jeżeli zawsze marzyliście o tym, żeby wprowadzić na mistrzostwa jakąś egzotyczną ekipę, w stylu Suazi, to będziecie mieli niepowtarzalną (przynajmniej przez kolejne 4 lata) szansę. W menu reprezentacje umieszczono na globusie, więc jest to także świetna pomoc do geografii. Ale to nieistotne. Ważne jest to, że gra wygląda lepiej niż FIFA 10 – grafika jest cieplejsza i bardziej radosna, dzięki czemu od razu ma się przyjemne nastawienie do zabawy. Twórcy zarzekają się, że poprawili też wiele z bugów i niedoróbek FIFA 10, ale ciężko to stwierdzić, gdy gra się w wersję beta na PS3/X360. Powiedzmy, że na razie jest po prostu nie gorzej, niż było. Gra wyjdzie też na Wii oraz PSP, ale umówmy się, te wersje interesują nas mniej.

Z wypowiedzi twórców wynika, że nie tylko poprawili błędy w stylu głupiego przyjmowania piłki na klatę przez obrońców we własnym polu karnym, gdy chcemy wysłać piłkę na orbitę, czy też bramkarzy dających się zbyt łatwo lobować, ale też dodali mnóstwo nowych fajnych rzeczy. Jak choćby to, że podczas eliminacji nawet słabsze ekipy są mocne na swoim terenie, o czym nasi boleśnie przekonali się w Irlandii Północnej. Zadbano ponoć nawet o taki szczegół, jak wysokość nad poziomem morza, na jakiej rozgrywany jest mecz. „Górale" mają na swoim terenie jeszcze większą przewagę nad gośćmi z nizin, którzy nie wytrzymują kondycyjnie w rozrzedzonym powietrzu.

Do tego oczywiście kariera, w której steruje się jednym piłkarzem (Captain Your Country, czyli w skrócie... CYC) oraz tryby online umożliwiające udział w wirtualnych turniejach, a także walkę o pozycję własnej narodowości w rankingu. FIFA World Cup będzie wypchana pierwszorzędną zawartością, nikt nie będzie mógł powiedzieć, że EA naciąga na licencjonowany badziew. //**Marcellus**



World Cup przepełniony jest atmosferą piłkarskiego święta. Więcej jest przerywników pokazujących fajerwerki, konfetti czy inne serpentyny, umalowanych kibiców oraz zafrasowanych trenerów. Nie wszystkich niestety. Franza nie ma, jest Fab.

1.pl.Nowy Targ 28 (hurt/detal)

2.Drobnera 36 - JUŻ OTWARTE!

tel.71 374 26 17

SUPER PROMOCJE

GEKON OTWIERA
NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI

Muuusisz to zobaczyć!

2x WE WROCŁAWIU!

zmiany, zmiany, zmiany

WWW.SKLEPGEKON.pl

HO, HO, HO! ...biczes

AUDYCJA O GRACH

Niedziela 18.00 w Radiu Traffic 97,8 FM we Wrocławiu lub na www.radiotraffic.fm

GEKONI warkot

konkursy

humor

PORTAL

www.gekoni-warkot.pl

wiadomości, recenzje i wszystko co z grami związane!

turnieje!

wywiady

Narratorem gry będzie sam główny bohater. Ma do tego smykałkę – w końcu jest pisarzem. Jego opowieść zgrabnie połączy to, co się dzieje, z tym, co nasmarował w tajemniczej powieści.

Grafika jest piękna, bez dwóch zdań. Wygląd miejscówek balansuje na krawędzi świata rzeczywistego i onirycznego.

INFO
DEVELOPER: REMEDY
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: MAJ 2010
KONSOLA: XBOX 360

ALAN WAKE

Premiera nadchodzi wielkimi krokami

W połowie ubiegłego miesiąca w San Francisco odbyła się impreza Microsoftu o prostej i dźwięcznej nazwie X10. Gigant z Redmont reaktywował tym samym po kilku latach swoją świecką tradycję i odgraża się, że od teraz będzie nas co rok raczył takim spędem branżowym, na którym wyjawiać będzie wstrząsające posadami świata informacje. Jak na reaktywację przystało, walnął z grubej rury.

Na tegorocznym X główne skrzypce grał Alan Wake – były rzecz jasna ciekawe informacje dotyczące Halo: Reach, Fable III czy Crackdown 2, ale to tajemnicza opowieść o świrującym pisarzu jest tytułem, z którym Microsoft zdaje się wiązać największe w tym roku nadzieje. Najważniejszą informacją, jaką rzucono mediom na pożarcie, była konkretna data premiery – i podobno nic nie będzie w stanie wpłynąć na jej zmianę. 21 maja bieżącego roku Alan Wake trafi wreszcie do sprzedaży w Europie, Amerykanie będą mogli zaś cieszyć się grą trzy dni wcześniej. Alan ukaże się w wersji zarówno zwyczajnej, jak i kolekcjonerskiej (po szczegóły zapraszam do ramki), część sklepów będzie dodatkowo kusić bonusowymi, dostępnymi przez Xbox Live materiałami i filmikami o Bright Falls oraz o procesie powstawania gry. Zważywszy jednak na to, że nad Wisłą Live'a jak nie było, tak nie ma, oficjalnie takie kuszenie Polan za serce chwytać nie powinno, hehe.

Drugą sensacją było ostateczne rozwianie nadziei pecetowców na to, że otrzymają swoją wersję gry. Alan Wake, który długo był jedną z głównych „twarzy" marketingowych przedsięwzięcia „Games for Windows", spadł z tej platformy z hukiem, stając się już czystej krwi grą ekskluzywną na Xboxa 360. Microsoft twierdzi, że to dlatego, iż wraz z Remedy doszli do wniosku, że tą grą można się w pełni cieszyć wyłącznie na wygodnej kanapie i z bezprzewodowym padem w ręku. Dlatego też postanowili skupić się na dopieszczaniu wersji konsolowej, lakonicznie stwierdzając, że obie firmy przecież i tak dość długo wspierały rynek PC.

Prawda jest taka, że postanowiono wzmocnić nieco pozycję Xboxa soczystym, ekskluzywnym tytułem. Znając jednak życie, branżę i podejście Microsoftu do biznesu, można być niemal pewnym, że co się odwlecze, to nie uciecze i prędzej czy później Alan zawiruje również w czytnikach blaszaków. Tak więc dla nas, konsolowców, informacja jest cenna tylko pod jednym kątem – posiadacze PS3, którzy ostrzyli sobie zęby na grę Remedy (planując odpalić ją na swoich piecach), będą musieli zaopatrzyć się w X360 lub... Poczekać jeszcze trochę.

ALAN WAKE, KTÓRY DŁUGO BYŁ JEDNĄ Z GŁÓWNYCH „TWARZY" PRZEDSIĘWZIĘCIA „GAMES FOR WINDOWS", SPADŁ Z TEJ PLATFORMY Z HUKIEM, STAJĄC SIĘ JUŻ CZYSTEJ KRWI GRĄ EKSKLUZYWNĄ NA X360

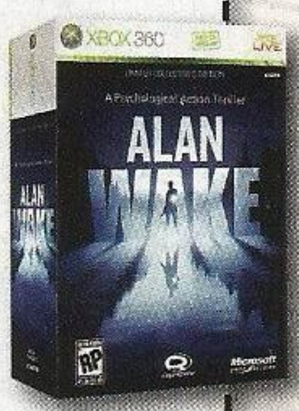
Kamera nie trzyma się jak przyklejona jednego punktu, ale reaguje na wydarzenia na ekranie.

WAKE VS. LAKE

Główny scenarzysta Alana Wake, Sam Lake, to ciekawy człowiek. Nie dość, że napisał scenariusz doskonałej strzelanki Max Payne (i sequela również), to jeszcze jego facjata posłużyła za wzór dla wiecznie skwaszonego policjanta. Wtedy ekipa Remedy nie miała dość kasy, aby zatrudnić aktorów i musiała się posiłkować członkami pracującego nad grą zespołu. Teraz z budżetem nie było najmniejszego problemu, bowiem fińska ekipa wpadła w oko gigantowi z Redmont, który postawił sobie za punkt honoru dostarczenia naprawdę mocnego tytułu na wyłączność dla swojej konsoli. Można więc powiedzieć, że Remedy trafiło do swego rodzaju „raju dla developerów", tej uprzywilejowanej grupy twórców, którzy niespecjalnie muszą przejmować się ani pieniędzmi, ani goniącym ich czasem. Microsoft nie może sobie przecież pozwolić, aby hołubiony

Generatory światła to bezpieczne przystanie. Czasami jednak nie od razu chcą „zaskoczyć", przez co nie raz będziemy się z nimi nerwowo szarpać czując oddech potworów na karku.

KOSIMY, KOSIMY...



Przygody obudzonego Alana są oczkiem w głowie Microsoftu, dlatego nie mogło zabraknąć wypasionej edycji kolekcjonerskiej. Producent stanął na wysokości zadania i za około trzysta złociszy dostaniecie gierkę zapakowaną w inne pudełko, niż wersja dla pospólstwa. Do tego dojdzie płytka ze ścieżką dźwiękową, a w samą grę zostanie wbudowana opcja uruchomienia komentarza twórców. W zestawie będzie też licząca sobie 144 strony książka zawierająca opowiadanie autorstwa Alana oraz zestaw dokumentów FBI na temat miasteczka Bright Falls. Poza tym będzie jeszcze kupon na pierwsze DLC, nowa skórka do dasha konsoli oraz zestaw ciuchów i gadżetów dla awatara.

Czasami kamera może „nagradzać" nas za pewne akcje – jeżeli o włos unikniemy lecącego na nas topora, dostaniemy w zamian ujęcie slow-motion.

tyle lat tytuł okazał się przedwcześnie wypuszczoną niedoróbką.

Sam Lake zapytany o to, dlaczego pisanie Alana Wake zabrało im aż sześć lat, wydaje się potwierdzać tę teorię: „Kiedy rozpoczynaliśmy prace nad tym projektem, byliśmy na bardzo uprzywilejowanej pozycji, nie musieliśmy się bowiem spieszyć i mogliśmy na spokojnie wypróbować wiele rozwiązań. Od początku mieliśmy ścisłą wizję, czym według nas powinien ostatecznie być Alan Wake, ale od technicznej strony rozgrywki próbowaliśmy wielu rozwiązań. Naszym celem było takie ich dobranie, by gra pod kątem balansu i kombinacji różnych elementów mechaniki wpasowała się w tę wizję." To jednak nie wszystko. „Jest jeszcze kwestia naszych rozmiarów. Wedle dzisiejszych standardów w branży, jesteśmy bardzo małym zespołem. Mamy teraz tutaj około 45 osób, a i tak nieźle się rozrośliśmy podczas tego projektu. Kiedy zaczynaliśmy, było nas 30." tłumaczy Sam. Rzeczywiście, zespół jest nader skromny, jeśli pomyśleć o setkach osób zatrudnionych, dla przykładu, przy projektach Ubisoftu. Pozwólmy jednak panu Lake usprawiedliwić się do końca: „Sami opracowujemy technologię na potrzeby gry – silnik, własne narzędzia – no i, rzecz jasna, to zupełnie nowa marka, więc wszystkie postaci i historię stworzyliśmy od zera. Z zespołem tak małym jak nasz, zabiera to sporo czasu."

THRILLER PSYCHOLOGICZNY?

Dla Sama Lake'a, który na potrzeby gry oddał napisany przez siebie scenariusz do wymarzonego filmu, bardzo ważnym jest, byśmy nie postrzegali Alana Wake jako horroru. Horror panu Lake kojarzy się niechybnie z krwią, flakami i ganianiem w hokejowej masce, nowa gra Remedy jest natomiast „psychologicznym thrillerem akcji z elementami horroru". Bombowa definicja, coś jak nazywanie operatora wózka widłowego „pracownikiem logistyki wewnętrznej".

W ALANIE „ELEMENTÓW HORRORU" JEST POD DOSTATKIEM. TAJEMNICZE, OBCE POSTACIE, FACECI Z TASAKAMI I ZNIKAJĄCA W NIEPOKOJĄCYCH OKOLICZNOŚCIACH ŻONA

W Alanie ma być strasznie i „elementów horroru" jest pod dostatkiem – tajemnicze, obce postacie, faceci z tasakami i znikająca w niepokojących okolicznościach żona. Za „psychologię" robić będzie sam Alan i jego problemy z głową, czyli wypalenie artystyczne, skłonność do wybuchów agresji i najprawdopodobniej halucynacji.Całość można opisać jako poplątanie Kinga z Lynchem, ale Remedy dorzucają też sporo od siebie – bawią się klimatem, który z sielankowego wpadać będzie w mroczny. To po to, byśmy ani na chwilę nie poczuli się bezpiecznie – to będzie ten „thriller". Co z „akcją"? Otóż miejscówki są raczej liniowe, ale piękna grafika dość zręcznie to ukrywa. Alan nie jest żołnierzem, więc na początku może być ciężko przyzwyczaić się do tego, że przełączanie się z trybu celowania i strzelania (standardowo LT i RT) w sprint zajmuje pisarzowi nieco więcej czasu, niż Marcusowi Phoenixowi. Standardowym ekwipunkiem będzie pistolet i rozmaite źródła światła, z atrakcjami pokroju reflektorów w roli ciężkich działek. Przeciwnicy są ruchliwi, flankują, kiedy weźmiemy na muszkę jednego z nich. Amunicji będzie ciągle za mało, więc nie raz najlepszym rozwiązaniem będzie po prostu ucieczka – najlepiej w kierunku jakiegoś solidnego źródła światła.

Gra jest już niemal gotowa, a wszystko wskazuje na to, że Remedy nie zmarnowali tych sześciu lat. Możecie ze spokojem ostrzyć na Alana zęby. //**sasori**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIĘCEJ GTA IV NA PS3

Episodes From Liberty City, czyli dwa dodatki do GTA IV do tej pory ekskluzywne dla konsoli Microsoftu, ukażą się również na PlayStation 3 i to już 30 marca (premiera ogólnoświatowa). Będzie można je kupić na płycie, albo ściągnąć z PS Store.

GEARS OF LOST PLANET

Marcus Fenix i Dominic Santiago, bohaterowie Gears of War, pojawią się gościnnie w Lost Planet 2 jako grywalne postacie (wyłącznie w wersji na Xboxa 360). Zresztą, nie oni jedyni, dołączy do nich Albert Wesker z serii Resident Evil! Będzie można zagrać nimi w trybie kooperacji, a także na splitscreenie. Lost Planet 2 nagle stało się szalenie ciekawą grą, też macie takie wrażenie? Premiera 18 maja.

PS3 ZŁAMANE?

Znany hacker Geohot (zasłynął złamaniem zabezpieczeń iPhone'a), napisał na swoim blogu, że udało mu się pokonać zabezpieczenia PlayStation 3. Nie potrafimy stwierdzić, czy hacker kłamie, czy naprawdę tego dokonał, podobno jest to całkiem prawdopodobne, co oznaczałoby, że jest już o krok od wgrania patcha do XMB pozwalającego na odpalanie programów homebrew. Geohot nie zamierza napisać oprogramowania umożliwiającego odtwarzanie pirackich gier na PS3.

E3 BEZ VERSUSA

Liczyliście na pokaz Final Fantasy Versus XIII na tegorocznym E3? Producent Tetsuya Nomura ma złe wieści, z powodu decyzji o wprowadzeniu zmian w systemie eksploracji świata gry, Square Enix najprawdopodobniej nie zaprezentuje Versusa na wystawie w Kalifornii. Na otarcie łez proponujemy recenzję FFXIII.

CAGE MÓWI DOŚĆ

David Cage ma już dość thrillerów, Heavy Rain kończy jego prywatną trylogię opowieści o seryjnych zabójcach, nadszedł czas spróbować sił w innym gatunku. Kolejna gra Quantic Dream na pewno będzie podobna do „Ulewy", za FPSy Cage się przecież nie zabierze. Co przygotuje zdolny developer? Romans?

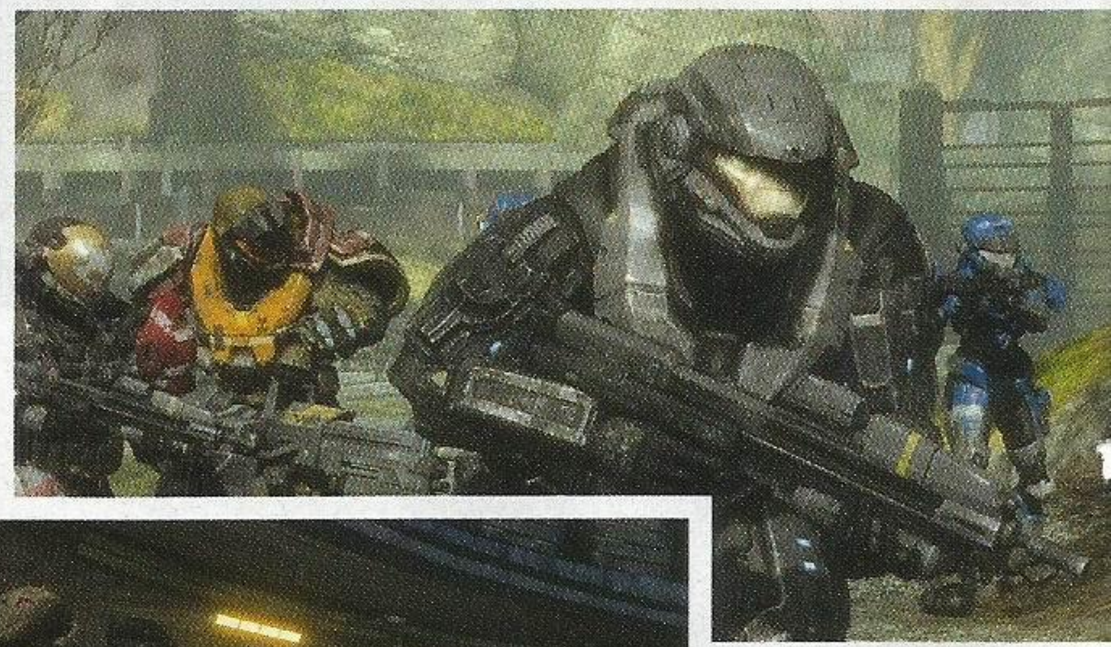
YAMAOKA, SUDA I MIKAMI

Po odejściu z Konami Akira Yamaoka dołączył do ekipy Grasshopper Manufacture (twórcy No More Heroes), której szefem jest Suda 51. Były producent serii Silent Hill i kompozytor niezapomnianych soundtracków do gier o Cichym Wzgórzu napisze muzykę do nowego survival-horroru opracowywanego przez Sudę we współpracy z Shinjim Mikami (ojcem serii Resident Evil, reżyserem RE4). Grę wyda Electronic Arts, a pierwsze informacje powinniśmy poznać na E3. Taki tercet nie może dostarczyć gry słabej. Może?

HE'S ON HD-FIRE!

Miesiąc temu pisaliśmy o nowym NBA Jam na Wii, teraz mamy dobrą informację dla posiadaczy X360 i PS3, na ich konsole również ukaże się ta gra. Podpaliła nas ta wiadomość.

INFO
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: XBOX 360



HALO: REACH

Powrót do „Combat Evolved"

Xbox może i nie podbił świata, ale miał najlepszy tytuł startowy, jaki kiedykolwiek widzieliśmy na premierze nowej konsoli. Halo: Combat Evolved okazało się fenomenem i największym sukcesem Microsoftu. Przyciągnęło graczy z konkurencyjnych platform i rozpoczęło kult Master Chiefa. Kolejne części serii Halo odnosiły ogromne sukcesy, ale też coraz bardziej odchodziły od klasycznej rozgrywki. Teraz ekipa Bungie chce zakończyć swoją przygodę z tym światem, wracając do początków historii i tego, co było najlepsze w Combat Evolved.

Bungie są zadowoleni z powrotu Elite, bo to bodajże najciekawsi przeciwnicy jakich stworzyli. Walka z nimi będzie bezpardonowa, więc przydadzą się nowe bronie, jak choćby granatnik. Podobnie jak w ODST, bardzo ważna będzie walka z dystansu.

XBOX VS. XBOX 360

Pamiętacie jeszcze początek Halo? Master Chief przebijał się przez pokłady statku kosmicznego zaatakowanego przez Przymierze. Wąskie, ciemne korytarze nie zapowiadały epickiej przygody. Jednak kilka chwil później, gdy Szef Szefów wylądował na Halo, gracze zobaczyli przepiękny, rozległy (jak na tamte czasy) i tajemniczy świat. Był to wspaniały, niezapomniany moment i właśnie do takich emocji chce powrócić producent. Marcus Lehto z Bungie stwierdza, że podstawą w Combat Evolved było poznawanie i eksplorowanie nowego świata, w którym nietrudno było zginąć. I podobnie ma być w Halo: Reach, więc autorzy rozpoczęli projektowanie gry od uporządkowania wszystkich wydarzeń i stworzenia kampanii wojskowej na planecie Reach. Przy tym zadaniu praktycznie nic ich nie ograniczało, bo było wiadomo, że Master Chief to nie jedyny Spartan, dzięki czemu zespół mógł stworzyć całkowicie nową historię. Postawiono na drużynę, która w swoich założeniach miała przypominać oddziały Delta Force. Zmieniło to podejście do tworzenia scenariusza, bowiem każdy członek zespołu „pokazuje" swoją twarz, a nie chowa się pod pancerzem, jak Master Chief. Bungie poświęcili bardzo dużo czasu, by stworzyć wiarygodnych bohaterów, dlatego zastosowano motion capture, dzięki czemu różnice między nimi widać nawet w sposobie poruszania się. Podobnie jak i ich poorane bliznami twarze mają pokazywać ich doświadczenie wojenne.

THIS... IS... REACH!

Skok jakościowy w oprawie graficznej jest niebywały. Patrząc na Halo 3 i Halo: Reach wydaje się, jakby te gry powstały na różnych generacjach konsol. Różnice w wykonaniu modeli postaci, broni, czy pojazdów są ogromne. Ulepszenie grafiki pozwoliło również na wprowadzenie większej swobody w ustawieniach wyglądu pancerzy Spartan. Marcus Lehto tłumaczy: „Żeby zrealizować naszą wizję tej gry, musieliśmy zmienić praktycznie wszystkie aspekty silnika gry. Tak, by był szybszy, działał i wyglądał lepiej." Ulepszono również Sztuczną Inteligencję, dzięki czemu starcia z przeciwnikami nie będą opierały się wyłącznie na skryptach, jak w konkurencyjnych strzelaninach. Wrogowie nie będą z góry kontrolowani, a ich zachowanie będzie płynnie zmieniało się na podczas walki. Zmiany w silniku pozwoliły na stworzenie większych poziomów, a Bungie twierdzą, że w Reach będzie otwarte środowisko gry, choć ciężko uwierzyć, że Halo stanie się typowym sandboxem.

Seria zasłynęła również dzięki wspaniałej ścieżce dźwiękowej. Kompozytor Martin O'Donnell deklaruje, że: „Ci ludzie, ta planeta i ta historia zasługiwali na coś nowego i innego". Co oznacza, że ścieżka dźwiękowa będzie podkreślała dramatyzm i heroizm walk na Reach. O'Donnell już raz zaryzykował, zmienił klimat przy okazji ODST i stworzył genialny soundtrack, więc nie mam wątpliwości, że i tym razem muzyka zarządzi. Podobnie, jak i cała gra, bo po prostu nie ma innej możliwości. Kampania będzie dokładnie taka, jakiej oczekują fani, a Bungie powraca do tego, co uczyniło Halo: Combat Evolved tak wielkim sukcesem. Master Chief będzie z nich dumny. //**Fax**

ZMIANY W SILNIKU POZWOLIŁY NA STWORZENIE WIĘKSZYCH POZIOMÓW, A BUNGIE TWIERDZĄ, ŻE W REACH BĘDZIE OTWARTE ŚRODOWISKO GRY, CHOĆ CIĘŻKO UWIERZYĆ, ŻE HALO STANIE SIĘ TYPOWYM SANDBOXEM

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

LEGO STAR WARS 3 THE CLONE WARS

Konsola: **X360, PS3, PSP, Wii, DS**
Wydawca: **LucasArts**
Developer: **Traveller's Tales**

Miesiąc temu na horyzoncie pojawiło się LEGO Harry Potter, ale to nie koniec zapowiedzi w serii LEGO. The Clone Wars to kolejna część, która została umiejscowiona w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Na świecie sprzedało się ponad dwadzieścia milionów egzemplarzy serii, więc kolejna nie jest zaskoczeniem. Ale czym zaskoczy nas producent? Standardowo już, nie zabraknie lekkiego humoru, walk na miecze świetlne i kilkudziesięciu postaci do odblokowania. Akcja gry obejmie naturalnie Wojny Klonów, a więc starcia pomiędzy Republiką a siłami separatystów. Tym razem producent postawił na sporo nowości. Pojawią się nowe tryby w rozgrywce dla dwóch graczy, a na fanów LEGO czeka również edytor poziomów. Dzięki niemu będzie można zbudować z klocków własną bazę lub pola bitew, na których później dojdzie do walk. Bohaterowie doczekają się również nowych zdolności, które wykorzystają przy eksploracji poziomów. ■

LOST IN SHADOW

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Hudson Soft**
Developer: **Hudson Soft**

Wii dostanie kolejną platformówkę, która łączy zadania zręcznościowe i logiczne, jednak tym razem będzie to wyjątkowo oryginalna gra. Wszystko za sprawą głównego bohatera będącego... Cieniem! Dzięki takiemu rozwiązaniu Lost in Shadow prezentuje się bardzo nietypowo, gdyż postać nie porusza się po elementach otoczenia, ale po cieniach, które one rzucają. Oznacza to, że choć poziomy są zaprojektowane w 3D, bohater porusza się jak w klasycznych platformerach 2D. Elementy zręcznościowe to jednak nie wszystko, gdyż gra będzie wymagała od graczy logicznego myślenia przy rozwiązywaniu zagadek. Tutaj z pomocą przyjdzie duch, który będzie jedynym towarzyszem głównego bohatera. Jego zdolnością specjalną jest wpływanie na źródła światła, dzięki której będzie możliwe manipulowanie otoczeniem. W grze nie zabraknie również pojedynków z przeciwnikami, którzy staną na drodze parze bohaterów. ■

MAJIN THE FALLEN REALM

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Game Republic**

The Last Guardian doczekał się właśnie konkurencji, gdyż Majin zapowiada się bardzo podobnie. Główny bohater przemierza tajemniczą i opuszczoną krainę, a jego towarzysz to magiczny dziwak. Stwór bardzo przypomina projekty, które widzieliśmy w Folklore, co nie powinno nikogo dziwić, skoro za grę odpowiada ten sam producent. Podstawą rozgrywki będzie współpraca głównych bohaterów, którzy mają pomagać sobie w rozwiązywaniu zagadek, eksploracji poziomów i walce z przeciwnikami. Natomiast fabuła kolejny raz zaprasza do świata, w którym zło czai się na każdym kroku, więc nie obędzie się bez starć z wrogami, choć pojawią się również ludzie, którzy będą wspierać graczy. Producent zapowiada, że czas rozgrywki będzie wynosił mniej więcej trzydzieści godzin, a świat gry będzie otwarty i pełen sekretów. I choć Majin zapowiada się podobnie do The Last Guardian, to jego tematyka ma być znacznie lżejsza. ■

MONSTER HUNTER FRONTIER

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Seria Monster Hunter od lat gromadzi miliony fanów na całym świecie, ale Capcom do tej pory ignorował konsolę Xbox 360. Zmieni się to za sprawą gry Monster Hunter Frontier, która oryginalnie została wydana w 2007 roku na komputery. Będzie to jRPG akcji, który skupi się na trybie kooperacji. Gracze będą łączyć siły, by pokonać potężne bestie i najróżniejsze potwory zamieszkujące olbrzymi świat. Współpraca będzie miała wielkie znaczenie, podobnie jak zbieractwo najróżniejszych broni, surowców, materiałów i ekwipunku. Pewnym zaskoczeniem jest natomiast fakt, że gra będzie wymagała twardego dysku oraz miesięcznych opłat za granie, co kojarzy się z komputerowymi MMO. Ciężko stwierdzić, czy taki model sprawdzi się na konsolach, tym bardziej, że oprawa graficzna nie przeszła zbyt wielu zmian od czasu wydania gry dwa lata temu. Monster Hunter Frontier wstępnie zapowiedziane jest na czerwiec. ■

NAUGHTY BEAR

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **505 Games**
Developer: **A2M**

Naughty Bear to wzruszająca historia uroczego misia, który nie został zaproszony na imprezę urodzinową. To traumatyczne przeżycie tak bardzo zmieniło jego nastawienie do świata, że opracował plan krwawej zemsty na mieszkańcach Island of Perfection. Grze najbliżej do MadWorld na Wii; nagradzana będzie wymyślna brutalność, a każdego miśka można pobić i torturować na wiele chorych sposobów. Wyspa podzielona jest na poziomy, które odblokowują się, gdy gracze zmasakrują i zastraszą wszystkich mieszkańców poprzedniej miejscówki. Pikanterii dodaje fakt, że w grze będzie można użyć praktycznie wszystkich przedmiotów, które znajdą się pod ręką. Zapowiada się więc gra dla furiatów marzących o zniszczeniu trawnika przed domem sąsiada. I choć sama zabawa zapowiada się ostro, to grafika jest urocza, sympatyczna i przypomina dobranocki. Co na to Miś Uszatek i Colargol? ■

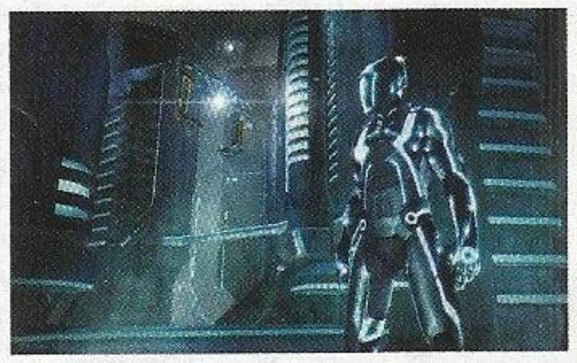
SONIC THE HEDGEHOG 4

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3, Wii**
Wydawca: **Sega**
Developer: **Sega**

Fani jeża nie byli rozpieszczani w ciągu ostatnich lat, a kolejne części z niebieskim zwierzakiem były co najwyżej dobre. Czasy swojej świetności Sonic ma już dawno za sobą, co najwyraźniej zauważył również wydawca jego kolejnych przygód. Tym samym jeż powróci w klasycznych tytułach, które były wydawane w latach dziewięćdziesiątych na konsoli Sega Mega Drive. Nie oznacza to jednak, że będą to po prostu wznowione klasyki, gdyż oprawa graficzna zostanie dostosowana do dzisiejszych standardów. Jednak fani mogą spać spokojnie, gdyż rozgrywka nadal będzie nawiązywała do 2D i biegania z lewej na prawo, choć poziomy zaprojektowano w 3D. Ciekawie zapowiada się również sam sposób sprzedaży Sonic the Hegdehog 4: gra będzie udostępniana w dystrybucji cyfrowej, a więc kolejne części będzie można kupować oddzielnie. Jeż nie miał szczęścia na konsolach nowej generacji, może teraz to się zmieni. ■

TRON EVOLUTION

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Disney Interactive Studios**
Developer: **Propaganda Games**



TRON to kultowy film fantastyczny z 1982 roku, który doczekał się już gry Tron 2.0: Killer App. Niestety, nie odniosła ona żadnego sukcesu, ale zbliżający się kinowy Tron: Legacy spowodował, że wkrótce zagracie w Tron Evolution. Fabuła będzie nawiązywała do nowego filmu i pokaże wydarzenia, które miały miejsce przed nim, czyli będzie to po prostu prequel. Autorzy obiecują, że historie będą się łączyć, więc by zrozumieć fabułę trzeba zarówno zagrać, jak i wybrać się do kina, co brzmi jak tani chwyt marketingowy. Jednak scenariusz nadzoruje Joseph Kosinski, czyli autor oryginalnej produkcji z lat osiemdziesiątych, co zapowiada ciekawą historię. W samej grze na pewno nie zabraknie elementów, z których zasłynął pierwszy film. Świat gry będzie nawiązywał projektami do tego dzieła, a rozgrywka skupi się między innymi na takich elementach, jak walka, czy wyścigi wirtualnych motocykli. ■

VANQUISH

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Sega**
Developer: **Platinium Games**

Ta gra po prostu nie może się nie udać. Odpowiada za nią zespół, który dostarczył takie hity, jak Bayonetta i MadWorld, więc efektowną rozwałkę mamy jak w banku. Nad tym tytułem pracuje również Shinji Mikami, czyli ojciec serii Resident Evil. Vanquish na pierwszy rzut oka kojarzy się z innym tytułem tego twórcy, czyli P.N. 03, a więc strzelaniną TPP. W tym momencie nie wiadomo jednak, czy Vanquish będzie przedstawiał akcję z takiej perspektywy, czy jednak FPP. Wiadomo natomiast, że będzie to gra akcji, a główny bohater dostanie zaawansowany technologicznie kostium (Augmented Reaction Suit), który pomoże mu w walce z przeciwnikami atakującymi Stany Zjednoczone. Vanquish od razu kojarzy się z serią Halo, ale blisko mu również do Crysis, choć patrząc na dotychczasowy dorobek producenta, można spodziewać się, że to nie będzie normalna gra. Tym bardziej, że Mikami pracował też nad Killer 7 i Viewtiful Joe. ■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KOLEJNY DEAD RISING

Zombiaczy wirus się rozprzestrzenia, Capcom zapowiedział nowy rozdział sagi Dead Rising – Dead Rising 2: Case Zero. To będzie prolog do drugiej części i ukaże się na początku sierpnia tylko i wyłącznie na X360.

KONTYNUACJE OD THQ

Co najlepiej się sprzedaje? Sequele. THQ zamierza wydać kontynuacje Red Faction, Darksiders, de Blob oraz Saint's Row, przy czym na tę ostatnią poczekamy aż do 2012 roku. Więcej Darksiders i Red Faction? Chętnie, bardzo nam się te gry podobały.

CO Z DEUS EX 3?

Eidos Montreal wciąż pracuje nad Deus Ex 3, projekt nie został skasowany, nowe informacje poznamy podczas Games Developer Conference 2010, która odbędzie się w dniach 9-13 marca w San Francisco. Czekamy na oficjalne potwierdzenie, że gra ukaże się na konsolach. Bądź nie.

MODNATION RACERS PSP

Było LittleBigPlanet na PSP, będzie też ModNation Racers. Autorzy obiecują, że nie wytną z gry żadnego elementu, czyli pozostawią tryb multiplayer, którego zabrakło w przenośnym LBP. Fajnie, czekamy na datę premiery.

NOWY GHOST RECON

Ma podtytuł Future Soldier i będzie grą TPP. Multiplayerowa beta w wersji na Xboxa 360 wystartuje w lecie, a będzie mógł ją sprawdzić każdy, kto kupi Splinter Cell: Conviction. Wypatrujcie kolejnego numeru NEO+, będziemy mieli sporo informacji o grze. Premiera jesienią.

CALL OF VIETNAM

Wygląda na to, że akcja Call of Duty 7 jednak będzie toczyć się w Wietnamie, bohater Frank Barnes ma dowodzić elitarną jednostką Studies and Observations Group, czyli odpowiednikiem Task-Force 141 z Modern Warfare. Gra ukaże się w tym roku, a Activision nie wierzy, że sprzeda się tak dobrze, jak poprzedni CoD autorstwa Infinity Ward. No tak, zamiast piętnastu baniek, pęknie „tylko" jedenaście albo coś w tym stylu.

KWIECIEŃ CAPCOMU

Zapowiedź zapowiedzi gry to coś, co staramy się ignorować, jednak tym razem chodzi o prawdziwą bombę, jaką Capcom ma zamiar spuścić w kwietniu. Czy w końcu poznamy informacje o nowej Onimushy? Trzymamy kciuki, żeby tak właśnie się stało. Mamy też nadzieję, że zabiorą się za nią Japończycy.

W MOIM WII JEST PIASEK!

Prince of Persia: Zapomniane Piaski, którą w wersji na X360 i PS3 Mielu oglądał na pokazach w Montrealu i Paryżu, trafi również na Wii. Gra ukaże się 14 maja i będzie pierwszą z serii stworzoną od podstaw z myślą o konsoli Nintendo. Może tym razem da się pograć bez kręcenia nosem? Rival Swords było niezłe, ale nie zachwyciło tak, jak PoPy na PS2.

FABLE III

Bycie dobrym lub złym wpłynie na losy świata

Kolejny raz powrócimy do Albionu, który tym razem powiększy się o zupełnie nowy kontynent, zamieszkały przez nieznane rasy. Dzięki temu gracze nie tylko odwiedzą stare kąty, gdzie w kilkadziesiąt lat od czasu Fable II zaszły spore zmiany, ale sprawdzą też nowe krainy. Bohater, który pojawi się w trzeciej części, będzie synem lub córką herosa z dwójki i choć Lionhead zamierza udostępnić możliwość przeniesienia zapisanego stanu gry, to nie będzie to przeprowadzone na taką skalę, jak w Mass Effect 2. To akurat wydaje się naturalne, bo Shepard powrócił po dwóch latach, a świat Fable postarzał się o kilka dekad, w trakcie których dokonała się industrialna rewolucja. Nie będzie to jedyna zmiana, gdyż największą nowością jest zadanie, przed którym staną gracze.

Znany bajarz Peter Molyneux w następujący sposób mówi o Fable III: „Nadal jesteś bohaterem, nadal masz miecz, pistolety i korzystasz z magii, ale tym razem będziesz kierował całym krajem. I nie będzie to banalne zadanie, nie ułatwimy ci go". Rozgrywka zostanie podzielona na dwie zasadnicze części. Pierwsza ma być typowa dla serii Fable – bohater będzie przemierzał bajkowy świat i wykonywał najróżniejsze zadania zlecone mu przez jego mieszkańców. Zmieni się natomiast wymowa tych misji, gdyż głównym celem jest obalenie tyrana rządzącego Albionem. Nawet potomek herosa nie będzie w stanie dokonać tego sam, więc będzie musiał pozyskać sojuszników. Jedni pomogą mu z dobroci serca, inni obiecają wsparcie za wykonanie zadania, ale znajdą się i tacy, którzy będą chcieli w przyszłości odebrać dług wdzięczności. W końcu król, czy królowa decyduje o losach całego państwa, więc dobrze zaprzyjaźnić się z taką postacią. I tutaj zacznie się druga część rozgrywki, która będzie polegała na rządzeniu całym krajem. Jak będzie to wyglądało w praktyce?

Molyneux jest wielkim fanem gier strategicznych, ale w Fable III nie pojawi się mapka krainy, na której postawimy kilka fabryk i farm. Rządzenie będzie się dokonywało poprzez stanowienie prawa, choć akurat w tym temacie na razie brak konkretów. Nie musicie się jednak obawiać, że gra zamieni się w taktyczny tytuł. Zajmująca się marką Fable Louise Murray obiecuje, że: „Fani nie będą rozczarowani. Wszystko to, co kochają w serii Fable nadal tu będzie". Spodziewajcie się więc klasycznej bajki, choć uzupełnionej o nowości związane z rządzeniem królestwem.

JAK ZOSTAĆ TYRANEM?

Molyneux nie byłby sobą, gdyby nie palnął kilku kontrowersyjnych rzeczy. Tym razem powstrzymał się od obiecywania najlepszej gry w gatunku RPG, gdyż zapowiedział coś zupełnie przeciwnego. Stwierdził, że nie jest pewien, czy Fable III, to nadal Role Playing Game: „Nie jestem pewien, czy nadal mogę nazywać Fable RPG. Z pewnością nie jest to RPG, jak w latach 90. Teraz można spojrzeć na Fable i powiedzieć, że to gra przygodowa z elementami akcji." Co to oznacza?

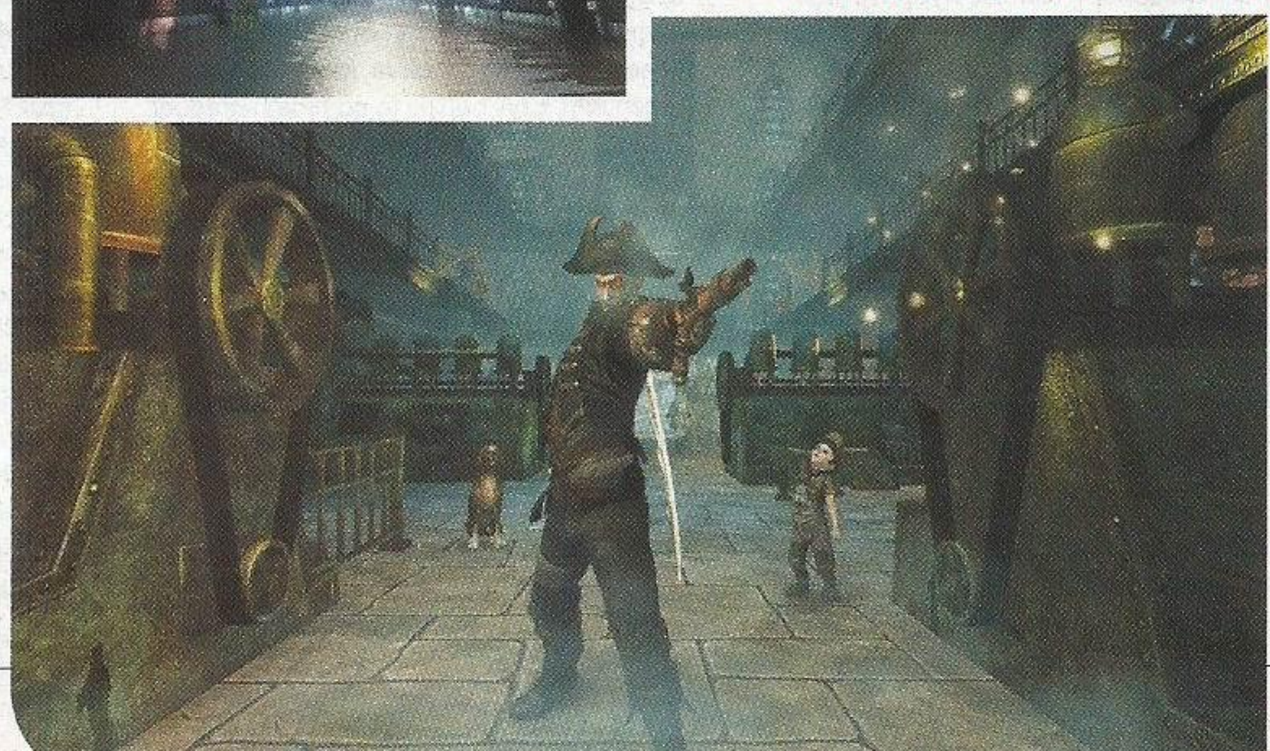
Na pewno z ekranu znikną wszelkie paski życia i inne elementy HUDa. W poprzedniej części nie pojawiła się tradycyjna mapka w rogu ekranu, a drogę wskazywał „świetlisty szlak", ale tym razem nawet jego zabraknie. W przypadku punktów życia, Lionhead stawia na czerwoną poświatę, jak w Halo 3: ODST, czy Modern Warfare 2. Poza tym system walki będzie prawdopodobnie jeszcze bardziej intuicyjny. Na pewno powrócą kontrataki, które natychmiast wyeliminują wrogów, oraz potężne ciosy, których teraz są określane, jako „ekstremalne zdolności". Ich użycie wiąże się z pojawieniem się magicznych skrzydeł, których kształt i kolor będzie uzależniony od charakteru bohatera.

W FABLE III NIE POJAWI SIĘ MAPKA KRAINY, NA KTÓREJ POSTAWIMY KILKA FABRYK I FARM. RZĄDZENIE BĘDZIE SIĘ DOKONYWAŁO POPRZEZ STANOWIENIE PRAWA

Zresztą ich rola nie będzie sprowadzała się tylko do walki, gdyż w ten sposób można pokazać całemu miasteczku, że bohater to zło wcielone i bestia zjadająca na śniadanie niewinnych.

Naturalnie to od graczy będzie zależała moralność postaci, a Molyneux jest bardzo zadowolony z interakcji ze światem. Brakowało Wam spacerów „za rączkę" z żoną i zabaw z dzieciakami? Fable III umożliwi „dotykanie" ludzi, co zapewne doprowadzi do kilku orgii i spłodzenia potomków.

Molyneux nie raz zaskoczył branżę, a pomysł na rządzenie królestwem zapowiada się ciekawie, więc fani mogą spać spokojnie. Tym bardziej, że powróci ich kudłaty, rozszczekany ulubieniec.//**Fax**

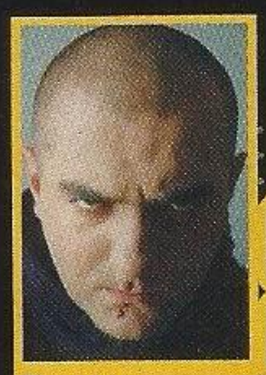


INFO
DEVELOPER: LIONHEAD
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: XBOX 360

Kooperacja zostanie solidnie poprawiona. Będzie można wpaść do kolegi z własnym bohaterem i wszystkimi przedmiotami. Kamera zostanie w końcu rozdzielona, więc wspólne granie nie będzie tak frustrujące.

ZAKRWAWIONA KOSA

Bohater musi mieć broń, która wyróżnia go na rynku miejscowych herosów. Najlepszy byłby legendarny oręż dodający dziesięć punktów do wszystkiego. Jednak w Fable III to gracze stworzą własną broń, której wygląd i właściwości będą zmieniać się w trakcie jej używania. Macie ochotę na wąskie, lekkie ostrze? Wykonujcie szybkie ciosy i kontrataki. Chcecie by miecz spływał krwią? Zabijajcie niewinnych. Broń dostosowuje się wizualnie do stylu walki bohatera, więc każdy gracz może stworzyć zabawkę, która odpowiada jego pomysłowi na starcia z przeciwnikami. Właśnie za takie patenty fani kochają Lionhead.


Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

KroogerPL – 5G < KroogerEU – 50G

Nie chcę polskiego Xbox LIVE. Dokładnie tak. Absolutnie, kompletnie i totalnie nie interesuje mnie polski Xbox LIVE. Skoro tyle lat mieszkam wirtualnie w hotelu niedaleko lotniska Heathrow w Anglii, a Polska jest od kilku dobrych lat członkiem Unii Europejskiej, to po co mi lokalna usługa do grania z całym światem?

Szum, jaki wywołała akcja polskiego oddziału firmy Microsoft odpowiedzialnego za konsolę Xbox 360 – „Nie Przerabiam, Nie Kradnę" spotkał się z zaskakującą kontrakcją w postaci ruchu WeWantLive.com, gdzie gracze odbijają piłeczkę żądając polskiej usługi Xbox LIVE. Wspieram ich, ale jedynie duchowo – nie wypowiedziałem się dlaczego nie przerobiłem swojego Xboxa, ale wypowiem się dlaczego nie interesuje mnie to całe zamieszanie. Zaznaczam, że to moje osobiste zdanie – dla dobra polskich graczy i przyszłości naszego rynku gier video, ta akcja to genialna sprawa. Patrząc z perspektywy grającego Kroogera – odcinam się. Mnie to nie interesuje. Zresztą mam taką zasadę, której trzymam się jak żadnej innej. Aby zminimalizować stres w swoim życiu do minimum, nie interesuję się wieloma rzeczami. Jak choćby tym, że Doda powoli staje się facetem, Jacyków kobietą, a do polskiej wersji Fallouta 3 nie można ściągnąć dodatków. Doprawdy, katastrofa.

PlayStation 3 to konsola, można by rzec, przyjazna polskiemu graczowi – kawa na ławę, złotówki na PSN – kupujemy, gramy. I wszystko (poza sklepem PSN o ironio) po polsku. Xbox 360 to wbrew pozorom również konsola przyjazna polskiemu graczowi. Może nawet bardziej! Jak to, skoro nie ma oficjalnie polskiej usługi Xbox LIVE, więc nie można teoretycznie ściągnąć nic z sieci – nawet złamanego dema, nie mówiąc już o grach Arcade? Polacy znani są na świecie z kombinowania. Nasza historia często zmuszała nas do radzenia sobie w często beznadziejnych sytuacjach, więc mamy to we krwi i nikt i nic nigdy tego nie zmieni. I ja dla przykładu jestem z tego dumny. Czy ktoś podniósł larum, jak Xbox 360 wprowadzany był do Polski, że nie będzie usługi LIVE? Nie przypominam sobie. Wielkim wydarzeniem było, że Microsoft w ogóle zauważył nasz kraj na mapie świata, więc nikt nie śmiał protestować. Ktoś zarejestrował się na adres polskiej ambasady w Wielkiej Brytani, sprawdził, że wszystko działa i było po sprawie! Fire and forget! No bo po co polski LIVE, skoro konsola mówi po polsku i wszystko działa? A co z abonamentem Gold, skoro nie ma tego w Polsce? Na półce w sieci największych polskich salonów prasowych ostatnio znalazłem. Czyli jednak jest, czy ja jestem tępy? A MS Pointsy, za które kupujemy gry? No bez jaj – moja mama by sobie poradziła z ich kupnem. No dobrze – a co z klasykami, które trzeba kupować za funciaki? Z tym też nie mam problemu, bo w pierwsze Halo powinno się grać na pierwszym Xboksie – dla mnie zawsze tytuły były przypisane platformie, więc ich reedycje (chyba, że w HD) mnie nie interesują.

Nie potrzebuję polskiego Xbox LIVE. No bo co ja pocznę ze swoim gamerscorem, który przez tak długi czas ciułałem, skoro nie będę mógł się „przełączyć" na Polskę? Co stanie się z moimi grami Arcade, na które wydałem już niemałą sumkę (nie mówcie mojej żonie)? Co poczną ci wszyscy gracze, którzy dołączyli do Ruchu Wyzwolenia LIVE, jeśli Microsoft w finale sprawy nie zgodzi się na ekstradycję polaków wirtualnie zamieszkujących Wyspy tudzież Stany Zjednoczone? Zostaną ze swoimi zagranicznymi kontami, gdzie nabite mają kilkaset tysięcy punktów, kupione gry za kilka tysięcy złotych, i co? Jak to powiedział pewien nikczemnej postury człowiek – „Panie prezesie, melduję wykonanie zadania". I nic z tego nie wyniknie.

Jest jednak coś, co jest w stanie zmienić moją anty-obywatelską postawę i skłonić mnie do odszczekania wszystkiego, co tutaj napisałem. Niech Szanowny Microsoft potraktuje nas jak Unię Europejską, do której w końcu chyba należymy. Niech to, gdzie się chcę zarejestrować, będzie moją prywatną sprawą. Podobnie jak to, jaką walutą chcę płacić. Od jakiegoś czasu czuję się Europejczykiem i pomimo polskich korzeni chcę wypłynąć na szerokie wody cyfrowej dystrybucji.

CO POCZNĄ CI WSZYSCY GRACZE, KTÓRZY DOŁĄCZYLI DO RUCHU WYZWOLENIA LIVE, JEŚLI MICROSOFT W FINALE SPRAWY NIE ZGODZI SIĘ NA EKSTRADYCJĘ POLAKÓW WIRTUALNIE ZAMIESZKUJĄCYCH WYSPY TUDZIEŻ STANY ZJEDNOCZONE?

Może ujednolicenie rynku przy podziale na kontynenty, a nie państwa, jest tutaj idealnym rozwiązaniem? Dlaczego tego nikt wcześniej nie wymyślił? To takie proste! A na razie słucham kawałka Pono – „P*olę to!" i bardzo się z nim identyfikuję. ■

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat i wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

David Cage

GADAJĄCE GŁOWY

„Ogromna większość prób opowiedzenia ciekawej historii w grach zakończyła się porażką" – Richard „zakosztuj waćpan mego miecza" Garriot, ojciec serii Ultima, krytycznie podsumowuje dorobek branży

„Ludzie z Sony od początku mieli do nas wielkie zaufanie. Byli bardzo cierpliwi – **to nieco dziwne, biorąc pod uwagę, że jeszcze parę miesięcy temu gra wyglądała naprawdę kijowo.** – David Cage z Quantic Dream zadziwiająco szczerze opowiada o powstawaniu Heavy Rain

„Wydaje mi się, że wielu recenzentów podchodzi do Final Fantasy XIII z zachodniego punktu widzenia. Większość zachodnich gier RPG wrzuca cię do wielkiego świata i pozwala robić na co masz ochotę. Ale trudno wówczas opowiedzieć wciągającą historię" – Motomu Toriyama ze Square Enix próbuje wyjaśnić nierówne oceny, jakie otrzymuje jego gra w zachodniej prasie.

„Fable czeka kilka bardzo poważnych zmian, poważniejszych niż może Wam się wydawać, i wielu ludzi może być ostro wkurzonych. **Boję się, że kiedy wyjawimy, co mam na myśli, wielu graczy wpadnie w szał.** Ale nadal uważam, że to krok we właściwym kierunku" – Peter Molyneux lojalnie uprzedza fanów czekających na Fable 3 przed ewentualnym rozczarowaniem

„Żadna gra nie przebije World of Warcraft. Wiele firm próbuje skopiować jego rozgrywkę, ale to bez sensu. **Jeśli ktoś chce WoW, będzie grać w WoW"** – Jack Emmert z Cryptic Studios trzeźwo ocenia sytuację na rynku MMORPG przed premierą ich Star Trek Online.

„Wywalanie coraz większych pieniędzy na produkcję gier nie ma sensu, jeśli koszty przestaną się zwracać, albo ceny gier wzrosną do horrendalnego poziomu" – Rob Cooper z Ubisoft w poszukiwaniu złotego środka

„Myślę, że gracze mają rację – **jeśli zawartość znajduje się na kupionej płycie, nie można usprawiedliwiać sprzedawania kluczy do jej odblokowania.** Z tym, że niektórzy nie zdają sobie sprawy, że w momencie trafienia na półki sklepowe większość gier jest ukończona od ładnych kilku miesięcy" – David Brickley z Rebellion siedzi okrakiem na barykadzie w kwesti DLC

„Niektórzy twierdzą, że japoński rynek gier jest martwy, ale czy ja wiem... Jeśli to prawda, takie gry jak Final Fantasy XIII z pewnością go wskrzeszą" – Yoshinori Kitase ze Square Enix nieco nieskromnie zachwala swoją najnowszą grę

„Musieliśmy zmodyfikować system dialogów z Fallout 3, by uwzględnić wszystkie opcje, jakie chcemy zaimplementować. Chcemy mieć postacie z krwi i kości, które gracze zapamiętają na dłużej" – Larry Liberty z Obsidian podbija poprzeczkę oczekiwań w związku z nadchodzącym Fallout: New Vegas.

„To tylko większy iPod Touch, niczym mnie nie zaskoczyli" – Satoru Iwata z Nintendo przebija balon nadmuchany przez Apple z okazji premiery iPada.

„Wejście Apple na rynek przenośnych urządzeń do grania będzie miało pozytywne skutki dla Sony. Kiedy ich klienci zapragną głębszego doświadczenia, przerzucą się na PSP" – John Koller z Sony docenia wysiłek konkurenta.

CRYSIS 2

INFO
DEVELOPER: CRYTEK
WYDAWCA: EA
TERMIN: JESIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, X360

OTO DOWÓD, ŻE PECETOWE EXCLUSIVE'Y ODCHODZĄ DO LAMUSA. KIEDY ŚLADAMI CRYTEK PODĄŻY BLIZZARD?

Tureccy szefowie niemieckiego studio developerskiego Crytek muszą cierpieć na silne migreny, albo mają stalowe nerwy. Już dwukrotnie ich firma pokazała na co ją stać, dostarczając świetne Far Cry na PC i pierwszego Xboksa, a także nieprawdopodobnie wyglądające pecetowego Crysis, którego piękno można było swego czasu zobaczyć dopiero po zakupie superkomputera rodem z NASA za kilkanaście tysięcy złotych. Teraz znów muszą udowadniać, że potrafią robić gry. Mało tego, muszą poradzić sobie z ostrzałem z dosłownie każdej strony. Pecetowcy mają firmie za złe, że Crysis 2 będzie multiplatformowy, co ich zdaniem negatywnie odbije się na grafice i przełoży na bardziej „konsolowy" system rozgrywki, nie podoba im się nowe miejsce akcji, przez które, jak twierdzą, gra zmieni się ze strzelanki w otwartym świecie w corridor-shootera. Konsolowi gracze podchodzą do Crysis 2, jak pies do jeża, pytając czy Crytek potrafi zadbać o fabułę, level-design, akcję na najwyższym poziomie, w równym stopniu, jak o cudowną grafikę. Media z niedowierzaniem przyjmują informacje o silniku pozwalającym twórcom gry dokonywać zmian w pecetowym kodzie, które w czasie rzeczywistym dokonywałyby się również w buildach konsolowych (prawdziwie multiplatformowy engine wykreślający pojęcie „konwersja" ze słownika). Konkurencja, zwłaszcza Epic, który w CryEngine 3 opracowanym przez Crytek dostrzega zagrożenie dla Unreal Engine 3, po cichu trzyma kciuki za potknięcie projektu Crysis 2.

Do trzech razy sztuka. Jeżeli i tym razem Crytek zadziwi świat nową grą, już chyba nikt nie będzie wątpił w potęgę tego studia. Czy Niemcom może się udać? A raczej – czy może się nie udać?

CLOVERFIELD 2

Rozgoryczenie fanów pierwszej części jest zrozumiałe, Crytek tworząc multiplatformowego sequela postanowił wprowadzić duże zmiany, a w zasadzie rozpocząć wszystko od nowa, by gracze konsolowi nie poczuli się zagubieni i „nie w temacie". Akcja przeniesie się z rajskiej wyspy bujnie porośniętej najpiękniejszymi wirtualnymi drzewami w dziejach gier, do miejskiej dżungli Nowego Jorku. Temat do bólu oklepany w grach i filmach: Wielkie Jabłko zostało zaatakowane przez kosmitów i ktoś musi posprzątać ten bałagan. Dlaczego na miejsce akcji wybrano tę metropolię? Odpowiedź jest prosta i sensowna – Nowy Jork to miasto znane na całym świecie i występuje jako symbol; jeśli ludziom nie udałoby się go obronić przez najazdem kosmitów, prawdopodobnie nie potrafiliby uratować też samej Ziemi.

PRZENIESIENIE AKCJI DO MIASTA NIE POWINNO DZIWIĆ. CO JEST INTERESUJĄCEGO W SPOTKANIU KOSMITÓW I WALKACH Z NIMI NA BEZLUDNEJ WYSPIE?

Przeniesienie akcji z dżungli do miasta nie powinno dziwić. Co jest interesującego w spotkaniu kosmitów i walkach z nimi na bezludnej wyspie? O wiele ciekawsza jest możliwość zobaczenia jednego z najsłynniejszych i najważniejszych miast świata pogrążonego w chaosie, zniszczonego, wyludnionego, gdzie na ulicach walają się śmieci, straszą opuszczone samochody, a bohater dosłownie potyka się o ciała mieszkańców.

Był też inny powód. Rozpoznawalnym elementem pierwszej części Crysis był Nanosuit, pancerz zmieniający noszącą go osobę w nadczłowieka, maszynę do zabijania obdarzoną supermocami. Ludzie grali,

Dlaczego żołnierze Crynet System (Crynet Ops) strzelają do człowieka ubranego w ich pancerz? To jedna z największych zagadek gry. Aha, będzie oczywiście można jeździć czołgami oraz innymi pancernymi furkami i robić srogą rozpierduchę

To jeden z najbardziej efektownych screenów, na innych nie dzieje się zbyt wiele, ale zapewne przemawia przeze mnie moje uwielbienie taniego efekciarstwa (wybuchy!).

by zobaczyć możliwości pancerza, w sequelu będą one jeszcze bardziej niesamowite. A skoro bohater miał stać się silniejszy i bardziej odporny na ataki, należało zmienić miejsce akcji, żeby gracze mogli w pełni skorzystać z potęgi Nanosuit (tym razem w wersji 2.0).

Problemem pierwszej części byli zbyt słabi przeciwnicy, Koreańczycy nie mieli szans z Nomadem, bohaterem gry, ubranym w ten niezwykły pancerz. Kosmici z kolei zaprezentowali tylko część swoich możliwości, nie angażując się zbytnio w walkę, a nawet jeśli, to stosowali taktykę „na ramboida" bezmyślnie napierając. Po ukończeniu gry czuło się niedosyt; zbyt rzadko nadarzała się okazja spotkania godnego przeciwnika. Ten błąd ma zostać wyeliminowany w Crysis 2. Tym razem ufoki mają być twardymi przeciwnikami, pojawią się między innymi humanoidalne stwory przypominające Predatora zwinnością, szybkością, siłą, a nawet wyglądem. Kilka tajemniczych nazw to: Stalkers, Spotters, Heavy Ticks, Screamers oraz Shadows. Na razie Crytek pilnie strzeże ich tożsamości, więc na konkrety odnośnie kosmitów trzeba jeszcze poczekać.

Trzy frakcje walczyły ze sobą w pierwszym Crysis, identycznie będzie w kontynuacji. Obok bohatera i kosmitów pojawią się amerykańscy żołnierze Crynet Systems, czyli firmy, która stworzyła Nanosuit 2.0. Zaskakujące jest to, że Crynet Ops wręcz polują na tajemniczego protagonistę. Dlaczego chcą zabić człowieka wyposażonego w ich własny sprzęt? Czyżby go ukradł? Autorzy enigmatycznie tłumaczą, że bohater w ogóle nie powinien mieć pancerza. Wojacy Crynet Systems nie zawahają się przed otwarciem ognia, a wnioskując ze screenów, będą znacznie lepiej wyposażeni i opancerzeni niż Koreańczycy, dzięki czemu walki z nimi powinny być o wiele ciekawsze niż ze skośnookimi badguyami z pierwszej części.

TRZY FRAKCJE WALCZYŁY ZE SOBĄ W PIERWSZYM CRYSIS, IDENTYCZNIE BĘDZIE W KONTYNUACJI. OBOK BOHATERA I KOSMITÓW POJAWIĄ SIĘ AMERYKAŃSCY ŻOŁNIERZE CRYNET SYSTEMS

KOSMICZNE MIASTO

Niewiele wiadomo na temat fabuły i głównego bohatera. Akcja będzie toczyć się w 2023 roku (trzy lata po wydarzeniach z Crysis) na pewno w Nowym Jorku, a być może później przeniesie się gdzieś indziej, na przykład na jakąś piękną, kolorową, rajską wyspę... Według Crytek, za trzynaście lat w NYC będzie mieszkać dwadzieścia milionów ludzi, ale w wyniku ataku najeźdźców z kosmosu niemal wszyscy zginą lub zostaną ewakuowani, jak to miało miejsce w innych wielkich miastach (Londynie, Rio de Janeiro, Tokio). W mieście pozostaną tylko najwięksi szaleńcy i desperaci, choć nie wiadomo, czy będą czwartą stroną konfliktu, czy tylko statystami. Być może niczym w Spec Ops: The Line gracze będą świadkami drastycznych scen z udziałem ludności cywilnej i sami

Dynamiczne światło podchodzące z setek różnych źródeł i żadnych spowolnień animacji? Guerrilla Games twierdzi, że to możliwe tylko na PS3. Crytek ma inne zdanie na ten temat

NANOSUIT 2.0

Nanosuit 2.0 będzie można przełączyć w cztery tryby. W Armor kule mają odbijać się od bohatera. Power połączy dwa tryby z pierwszej części (Strength i Speed), dzięki czemu da się jednocześnie bardzo szybko poruszać i wykonywać kilkunastometrowe skoki. Infiltration pozwoli pozostać niezauważonym, wyciszone zostaną kroki postaci, a w dowolnym momencie będzie można stać się niewidzialnym do czasu aż wyczerpią się baterie. Ostatni tryb nazywa się Tactical, służy do skanowania ciał mieszkańców i przeciwników, a także zaznaczenia na mapie położenia różnych broni, a przede wszystkim wrogów. Bohaterowi wyostrzy się słuch, co umożliwi mu podsłuchiwanie rozmów z daleka.

Autorzy zadbają, by gracze zawsze byli świadomi, w jakim trybie działa Nanosuit 2.0. W taktycznym wyciszone zostaną dźwięki (oprócz rozmów), a na HUDzie pojawią się dziesiątki dodatkowych informacji. W pancernym każdy ruch ma brzmieć ciężko, natomiast w trybie Power bohater będzie walczył rękoma.

Prawdopodobnie od początku gry da się przełączać pomiędzy wszystkimi trybami. Z czasem bohater znajdzie rozszerzenia do pancerza, dzięki którym zdobędzie nowe moce, jak choćby prześwietlanie okolicy. Raz jeszcze nasuwa się skojarzenie z BioShockiem, co akurat wcale nie jest wadą, zresztą autorzy BioShocka też Ameryki nie odkryli, tylko powielili pomysły z System Shock, Deus Ex, a przede wszystkim z gier RPG.

zdecydują czy ingerować w życie ocalałych i im pomagać, czy zająć się własnymi sprawami.

Niewątpliwie ekipa Crytek grała dużo w BioShocka i zapożyczyła kilka patentów na opowiadanie historii bez korzystania z nieinteraktywnych wstawek przerywnikowych. Bohater będzie mógł dowiedzieć się więcej o zagładzie miasta i jego mieszkańców, skanując ich ciała po przełączeniu Nanosuit 2.0 w tryb taktyczny, w którym da się również podsłuchiwać stojących daleko przeciwników. Informacje o ostatnich chwilach życia nowojorczyków nie zostaną wzięte z kosmosu, pancerz nie odczyta ich w magiczny sposób z samych zwłok. Skąd zatem? Chociażby z telefonów komórkowych, którymi niewątpliwie posługują się wszyscy żyjący w Wielkim Jabłku. Wygląda na to, że usłyszymy zapiski rozmów, co słusznie kojarzy się z audio-pamiętnikami mieszkańców Rapture.

Tajemnicą pozostaje tożsamość bohatera. Niekoniecznie musi to być Nomad, w tej chwili najbardziej prawdopodobnym kandydatem jest Prophet, który pojawił się w pierwszej części. Różne postacie w rozmowach radiowych zwracając się do bohatera będą używać właśnie imienia Prophet, ale równie dobrze może im się tylko wydawać, że to on i popełnią duży błąd ufając mu. W sumie nikt nie powiedział, że bohater to „ten dobry", co by to było, gdyby tajemniczy bezimienny okazał się zły do szpiku kości? Tłumaczyłoby to, dlaczego żołnierze Crynet System próbują go zgładzić.

Jaki interes miałby taki koleżka w zniszczonym Nowym Jorku? Mógłby na przykład pracować na zlecenie tajemniczej organizacji pragnącej wejść w posiadanie technologii obcych. Będzie nawet taka misja – bohater wyjdzie z metra tylko po to, by zobaczyć jak dwa helikoptery strącają mały latający spodek, który spadając uderzy w wieżowiec, przebije go na wylot, po czym rozbije się na ziemi. Nowe zadanie – dotrzeć na miejsce katastrofy i zdobyć próbkę DNA ufoków. Wszystkie strony konfliktu będą zmierzać w tamtym kierunku, to najgorętsze miejsce w mieście. Oczywiście bohater wcale nie musi być złym, to tylko domysły, równie dobrze ktoś może nim manipulować, zupełnie jak w BioShocku.

MISS UNIVERSUM

Jedno jest pewne, nie wszystkie wątki zostaną wyjaśnione, Crytek zapewnia, że to dopiero początek, uniwersum Crysis będzie się rozrastać, doczekamy się kolejnych gier. To odważne stwierdzenie, ale też jasny przekaz – jesteśmy tutaj, czujemy się mocni, nigdzie się stąd nie ruszamy, zamierzamy zarządzić. I w końcu chcemy zacząć trzepać kabonę, po długich latach ciężkiej pracy i wyrzeczeń, inwestowania w technologię, tworzenia silnika CryEnigne 3 mającego zdetronizować Unreal Engine 3, znoszenia krytyki i złośliwych przytyków.

Jeśli chodzi o technologię, Crysis 2 ma być większym przełomem niż pierwsza część – do dziś najpiękniejsza, a na pewno najbardziej zaawansowana technicznie gra na wszystkie platformy. Problem z pierwszym Crysisem jest taki, że mało kto może jego piękno zobaczyć, tworzenie technologii przyszłości tylko po to, by pochwalić się, że umie się taką zrobić, jest trochę nonsensowne. Co innego w przypadku sequela, który ma wyglądać lepiej niż jakakolwiek inna gra i działać płynnie w HD z aliasingiem i dziesiątkami efektów graficznych na konsolach dostępnych dziś w sklepach.

Screeny to za mało, by ocenić jakość grafiki i wydajność silnika. Widać, że twórcy gry mierzą w realistyczną oprawę, to nie Killzone 2 czy kolorowe Halo, każdy screenshot z Crysis 2 ma wyglądać jak pocztówka ze zniszczonego Nowego Jorku.

Przemierzając miasto gracze zobaczą zwalone mosty, popękany asfalt, ogromne, dymiące kratery, a przede wszystkim zniszczone budynki. Na screenach widać, ze niektóre się palą, w innych brakuje dużych kawałków ścian, na ulicach zalegają sterty gruzu, stalowe pręty podtrzymujące konstrukcję wieżowców wystają na zewnątrz powyginane pod wpływem eksplozji oraz pożarów. Seria z karabinu skosi każde drzewo (tych w Nowym Jorku nie brakuje), przy zwłokach będą kręcić się szczury, a w powietrze od czasu do czasu wzbije się małe stado gołębi. Ulice zasypane śmieciami wysypanymi z przewróconych kubłów, a także przyborami biurowymi i najróżniejszymi sprzętami domowymi, które wyleciały z budynków, do tego popękane hydranty, z których ma tryskać woda i porzucone samochody, niektóre płonące, inne zmiażdżone gruzem, a także ostre jak brzytwa tekstury, realistyczne wybuchy, nieprawdopodobnie oddane cienie, dym i roślinność... Wszystko to ma sprawić, że długo żadna inna gra nie odbierze Crysis 2 korony najpiękniejszego tytułu na PS3 i Xboxa 360.

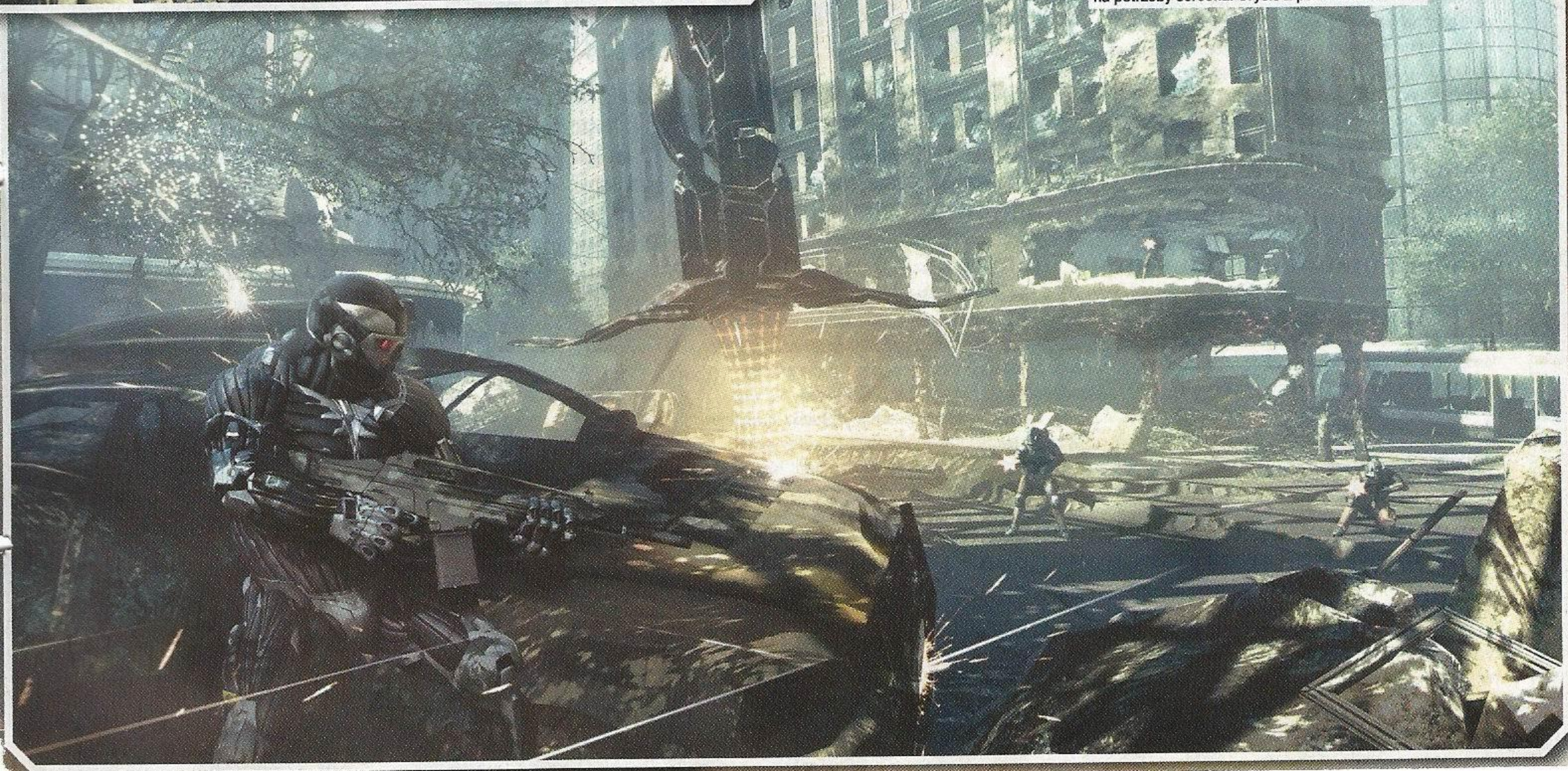
TWÓRCY CRYSIS 2 MIERZĄ W REALISTYCZNĄ OPRAWĘ, KAŻDY SCREENSHOT Z GRY MA WYGLĄDAĆ JAK POCZTÓWKA ZE ZNISZCZONEGO NOWEGO JORKU

STARY TYTUŁ, NOWA GRA
Gracze pecetowi płaczą, że z FPSa z otwartym światem, Crysis zmienia się w corridor-shootera, ale czy naprawdę po wyspie można było chodzić bez ograniczeń? I czy miało to jakikolwiek sens? Ekipa Crytek zapewnia, że Manhattan w Crysis 2 wielkością dorówna wyspie, jednak nie będzie można wybrać się samochodem (ani czołgiem) na wycieczkę krajoznawczą. Będą wyznaczone cele misji, natomiast od gracza ma zależeć, którą drogę obierze i jak sobie poradzi z zagrożeniem. Czy kanałami dotrze do miejsca, gdzie rozbił się spodek, czy pozostanie na powierzchni ziemi, a może zakradnie się skacząc po balkonach i dachach? Raczej nie da się wspiąć na szczyt Empire Stare Building, zostanie wprowadzone ograniczenie wysokości i głębokości poziomów, niemniej jednak wystarczy to, by gracze nie poczuli się sztucznie ograniczani.

Jako gracze konsolowi, kompletnie nie rozumiemy, o co chodzi pecetowcom. Ciekawie zapowiada się wprowadzenie cover systemu bardzo podobnego do tego z Killzone 2. Trafią się nawet elementy platformowe – tajemniczy heros zakuty w pancerz schodząc w dół krateru, który pojawił się po upadku latającego spodka, będzie musiał sprawnie skakać po dachach płonących samochodów, które wybuchną w kilka sekund po tym, jak na nie wskoczy.

Jeśli wierzyć plotkom, Crysis 2 będzie składał się z kilkudziesięciu dziesięciominutowych segmentów akcji i da się go ukończyć w czasie od ośmiu do dziesięciu godzin. Zapowiada się krótka, ale intensywna jatka, niewątpliwie gra zmiażdży cudną grafiką, wciąż pozostaje pytanie, czy ekipie Crytek uda się zaprojektować misje (i poziomy) tak, by ich dzieło nie okazało się piękne, lecz puste. Odpowiedź poznamy jesienią.

//Mielu



Wygląda jakby chowanie się za osłonami rozwiązano w stylu Rainbow Six: Vegas z widokiem przełączającym się w TPP, ale tak naprawdę bohatera pokazano tylko na potrzeby screena. Crysis 2 pozostanie FPSem

GŁUPIA INTELIGENCJA

LUB INTELIGENTNA GŁUPOTA

Wielu miłośników elektronicznej rozrywki łączy jedna myśl – jakże to absolutnie fantastycznie musi być pracować w branży, pisać gry, pisać o grach lub gry testować. Często jednak jest z tym tak, jak z byłą dziewczyną (tudzież chłopakiem czy, jak kto woli, młodą brzózką), a mianowicie – im większy dzielący nas od niej dystans (liczony w czasie, przestrzeni lub procentach), tym bardziej wyidealizowany jest jej obraz.

Z daleka wszystko wydaje się być jakby prostsze, a przecież wystarczy zbliżyć się na kilka metrów (lub wytrzeźwieć), by rzeczywistość wróciła nieproszona ze swoimi komplikacjami i piętrzącymi się problemami. Nagle okazuje się, że tworzenie gier to żmudna robota na długie miesiące wypełnione światłem monitorów i ciągami literek i cyfr, że testowanie ich to zadanie nudne, jak rozmowa z kapciem, zaś pisanie o branży... Nie no, w porządku. Pisanie jest fajne, hehe. Nie to, co mordowanie się ze sztuczną inteligencją. Ale po kolei.

Skupmy się na pisaniu gier. Mało jest na świecie wirtuozów takich, jak Hideo Kojima, którzy wieloletnią, ciężką pracą wyrobili sobie taką markę, że mogą zająć się właściwie tylko wymyślaniem gier. To jest chyba ten docelowy, wyidealizowany obraz pracy w tej najpiękniejszej z branż. Ładujemy się w samolot, z drinkiem ananasowym w jednej, z DSem w drugiej i cygarem w trzeciej ręce, lecimy sobie spokojnie do jakiegoś pomniejszego studia developerskiego w Hiszpanii. Na miejscu przyglądamy się temu, co tam spocony ze strachu łysy człowieczek wyświetla nam na rzutniku, po czym odpalając kolejnego drinka i leniwie sącząc cygaro mówimy: „Wiesz co, Miguel, to wszystko naprawdę świetne, ale zaczniemy jednak od nowa. Pomyślałem, żeby to jednak była platformówka z elementami gry symulacyjnej w stylu The Sims. Grafikę możecie przenieść do nowego projektu, jest fajna". W tym momencie Miguel blednie jak szpitalna ściana, bo przed oczami ma perspektywę posłania do kosza wszystkich tych linijek kodu, które napisał programując sztuczną inteligencję. Twarde szczęście, jak mawiają Amerykanie, bo stworzenie dobrej sztucznej inteligencji to jedno z największych wyzwań przy pisaniu gier.

KOŃ JAKI JEST, KAŻDY WIDZI

Warto tutaj nadmienić, że „dobra sztuczna inteligencja" nie musi równać się „sprytnej sztucznej inteligencji". Weźmy na warsztat przygody ulubionego Rumuna gier video, niejakiego Agenta 47. Mamy rok pański któryś tam (wybaczcie, pogubiłem się już w tych retrospekcjach), miejscem akcji jest bananowa republika, a dokładniej znajdująca się gdzieś na jej terenie willa barona nakotykowego. Cel misji to zlikwidowanie wspomnianego barona, co rzecz jasna łatwe nie będzie – skurczybyka pilnuje, lekko licząc, ze trzydziestu uzbrojonych po zęby ćwoków. Na szczęście baron najwyraźniej wybrał każdego z nich osobiście, z uwagą przeczesując wszystkie okoliczne wioski i psychiatryki w poszukiwaniu facetów legitymujących się kompletnym kretynizmem, najlepiej w pakiecie z krótkowzrocznością i brakiem wyobraźni. To dlatego właśnie, kiedy jeden z tych strażników znajdzie martwego towarzysza z krwawą kropką na czole, dochodzi do wniosku, że to pewnie śpiący Hindus i jakby zupełnie nic się nie stało, wraca do patrolowania swojego kawałka hacjendy. Tymczasem my, chichocząc wraz z Agentem 47, przemykamy do kolejnego cienia – w poprzednim zostawiając tylko ciepłą łuskę po cichym strzale.

Strażnik trupem przejął się nieznacznie, na chwilę skoczył mu tylko pasek podniecenia, pomachał trochę bronią i na nowo podjął się realizowania swoich skryptów. Żeby zaś uczciwie zarobić na swoją porcję brudnych pieniędzy, powinien przecież narobić hałasu, wezwać swoich licznych ziomków i przeczesać z nimi teren centymetr po centymetrze. Pozostali strażnicy powinni otoczyć barona szczelnym kordonem, a najlepiej to w ogóle włożyć go w samolot i wywieźć w bezpieczniejsze miejsce. Zabójstwo celu byłoby w tym momencie niemożliwe, w najlepszym wypadku łysy musiałby wrócić innego dnia roku pańskiego któregoś tam. Co dla gracza oznaczałoby, oczywiście, restart misji. No właśnie, tutaj leży pies pogrzebany. Gdyby strażnicy byli naprawdę inteligentni, wystarczyłby jeden błąd agenta, żeby wszystko szlag trafił. Każde podejrzane wydarzenie w najlepszym wypadku utrudniłoby szalenie osiągnięcie celu misji, w najgorszym zaś skończyłoby się odwróceniem ról łowca-ofiara i zakatowaniem łysego na śmierć w jakimś kozim rogu. Co więcej, gdyby byli inteligentni, uczyliby się naszych zagrywek. Każdy trik asasyna zadziałałby tylko raz, może dwa. Koszmar, a nie przyjemna gra.

PRODUCENCI GIER NIE MOGĄ STWORZYĆ ZBYT MOCNEJ SZTUCZNEJ INTELIGENCJI, BO TABUNY GRACZY WEŹMIE CHOLERA I RZUCAJĄC PADAMI BĘDĄ KRZYCZEĆ, ŻE KONSOLA OSZUKUJE

Przeciwnicy muszą być kołkami, inaczej nie byłoby większego sensu wciskać Hitmana (MGSa/Splintera/Assasin's Creed czy jakiejkolwiek innej skradanki-mordowanki) w czytnik. Strażnicy muszą stanowić prostą kombinację zachowań i mechanizmów, które gracz będzie w stanie dostrzec, przeanalizować i wykorzystać ku chwale ojczyzny. Sztuczna inteligencja jako taka, jest więc tutaj niemile widziana, a przed producentem gry stoi bardzo trudne zadanie – tak zakodować zachowanie strażników, by gracz miał szansę ich

wymanewrować, jednocześnie dając się nabrać iluzji, że to rzeczywiście sprytni kolesie i tylko od jego niesamowitych umiejętności zabójcy zależy sukces. Wymaga to precyzyjnego balansowania z granicami, których SI nie powinna przekraczać, by dać graczowi szansę – bo przecież tak naprawdę to strażnicy są częścią gry, która „wie" i „widzi" wszystko. W Hitman: Blood Money wyszło to nienajgorzej, bo gra jest satysfakcjonująca. Nie można jednak powiedzieć, że ma cokolwiek wspólnego z realizmem, niestety. Od początku do końca ma się wrażenie, że to „tylko" zabawa.

KONIE MECHANICZNE

Właśnie, realizm. To jest dopiero twardy orzech do zgryzienia dla developera. Ustaliliśmy już na przykładzie skradanek, że sztuczna inteligencja nie może być zbyt sprytna, żeby nie wkurzać gracza i dobrze się mu podkładać. Teraz na przykładzie gier wyścigowych wykażemy, że typowy gracz ma skłonności schizofreniczne – chciałby, oczywiście, wygrywać i kopać krzemowe tyłki, ale jednocześnie musi mieć wrażenie, że krzemowe tyłki mają jakąkolwiek szansę na zwycięstwo. Prawda jest taka, że oczywiście nie mają tych szans, jeśli tylko poświęcić odpowiednio dużo czasu na zrozumienie mechanizmów gry plus ewentualnie trening zręcznościowy. Ale iluzja musi być zachowana. Sęk w tym, że dzisiaj gry wyglądają i brzmią tak pięknie, że ocierają się o realizm (a pierwsze filmy animowane realizowane techniką komputerową wyglądają przy nich, jak pawian przy Scarlett Johanson). Postępujący realizm oprawy audio-wizualnej bezlitośnie eksponuje braki realizmu w sferze sztucznej inteligencji. Najprawdopodobniej dlatego, że umysł gracza zwolniony z obowiązku uzupełniania za pomocą wyobraźni tego, co widzi i słyszy, zaczyna się nudzić i czepia się pierdół – ale to w tym momencie nieistotne. Fakt jest faktem, że tak odkrywczo podsumuję.

Kiedyś w ścigałkach sztuczna inteligencja była realizowana w tak prosty sposób, że aż słówko „inteligencja" ledwie przeszło mi w tym zdaniu przez palce. Prowadzeni przez konsolę kierowcy mieli w czajnikach tylko jedną myśl – zasuwać bezbłędnie po wyrytym na pamięć torze, kółko za kółkiem. Żeby takiego oponenta gracz mógł pokonać, dostawał w ręce odrobinę mocniejszy wóz, który rekompensował jego ludzkie błędy – obce sztucznym kierowcom. Dodatkowo przeciwnicy zwalniali przesadnie na zakrętach, tworząc dla grającego niewielkie okienko, w którym miał szansę ich wyprzedzić. Wtedy, w epoce radosnego arcade, zdawało to egzamin. Teraz, w dobie wyścigów tak pięknych, że spokojnie można je wziąć za relację telewizyjną, takie rozwiązanie jest rażąco nierealistyczne, przez co odbierające przyjemność płynącą z gry. Jak to więc wygląda w wyścigach dwudziestego pierwszego wieku?

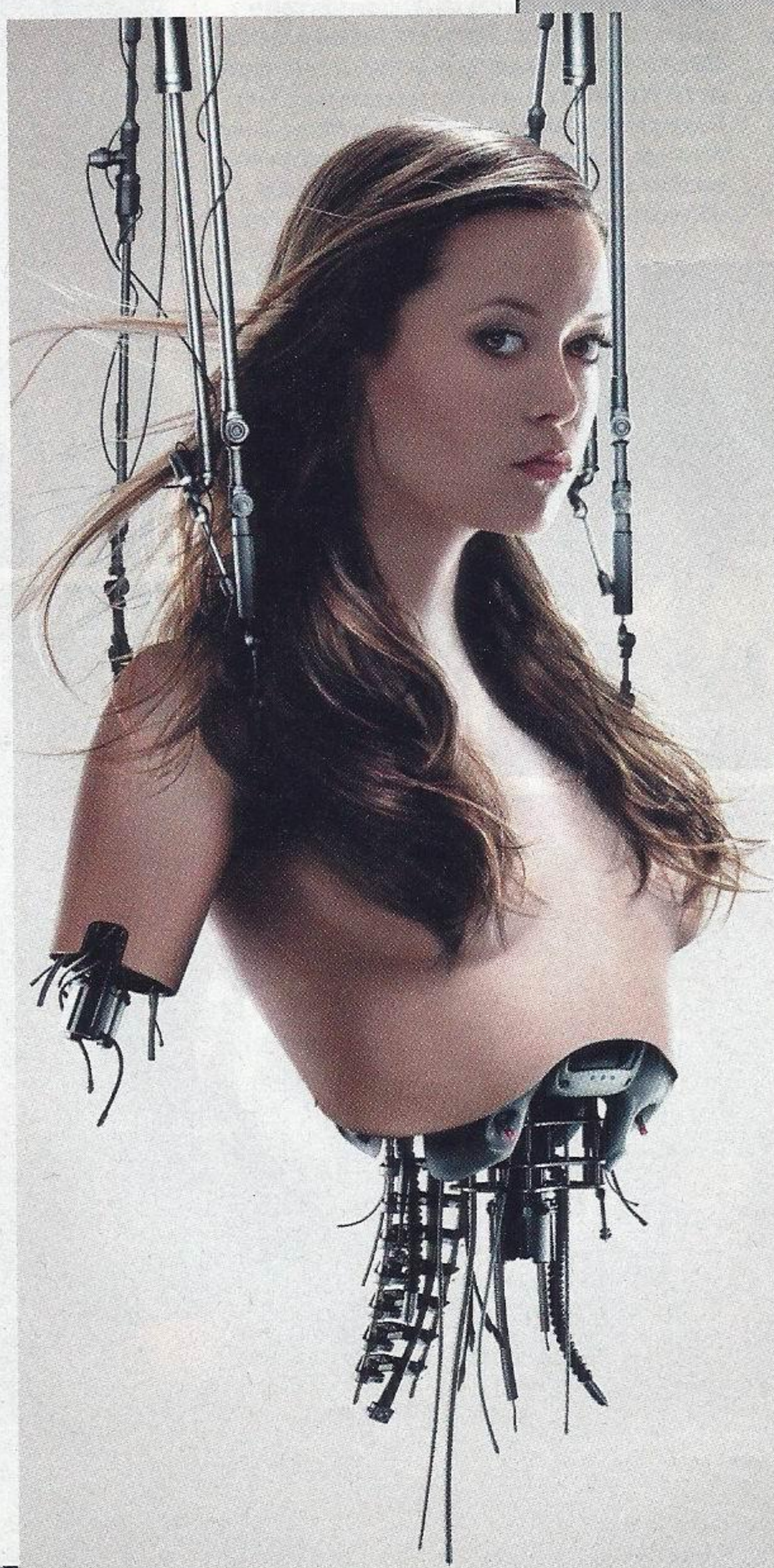
Pozwólcie, że oddam głos ekspertowi. Hamish Young to członek uznanej ekipy Criterion, który brał aktywny udział w tworzeniu wszystkich tytułów z serii Burnout. „W gruncie rzeczy wygląda to tak, że w pobliżu gracza, niezależnie jak kiepsko idzie mu jazda, zawsze musi być kilka samochodów. Ma to motywować go do powrotu do wyścigu. Nazywamy je zamykającymi stawkę. Pomiędzy nimi a samochodami narzucającymi tempo rozciągnięta jest grupa środkowa. Samochody narzucające tempo to kilka maszyn na przedzie, których rola sprowadza się do narzucenia wyścigowi konkretnego poziomu trudności. W kolejnych Burnoutach zwiększaliśmy stale liczbę samochodów, co pozwoliło na subtelniejsze podzielenie wozów pomiędzy te grupy." Czyli im więcej samochodów w stawce, tym łatwiej jest developerowi ukryć przed graczem manipulację. Prosta sztuczka, lecz jej wykonanie już takie nie jest. Trzeba bowiem przygotować kilka modeli sztucznej inteligencji, o różnych stopniach skłonności do popełniania błędów – bo o zwyczajnej szybszej lub wolniejszej jeździe nie może być mowy. Prawdziwą sztuką jest nie zaprojektowanie genialnej SI, lecz takiej, która w odpowiednim momencie popełnia odpowiednie błędy. I nie daje się na tym przyłapać graczowi.

IF STRZELAJĄ – THEN UCIEKAJ

Nauka nie zna konkretnej definicji zjawiska/cechy/no właśnie, jakim jest „inteligencja", a wielkie głowy od lat starają się ją ustalić, nie dochodząc ni w ząb do porozumienia. No bo czymże jest inteligencja? Szybkością myślenia? Analizy faktów? Zdolnością adaptacji? Może ma coś wspólnego z mądrością? W każdym razie wiadomo tyle, że coś takiego jak „inteligencja" jest, nie wiadomo jednak, co się do niej zalicza i gdzie są tego granice. Najbardziej podoba mi się teoria, która głosi, że rodzajów inteligencji jest kilka. Każdy rodzaj odpowiada za coś innego – żeby to w prosty sposób zobrazować, podam przykład. Część naukowców uważa, że Michael Jordan dorównuje inteligencją Albertowi Einsteinowi, specjalizując się tylko w innej jej dziedzinie. Genialny fizyk miał smykałkę do liczb, był typowym ścisłowcem. Legendarny sportowiec dysponuje zaś „inteligencją kinetyczną", czyli zdolnością do błyskawicznej analizy otoczenia oraz swojego w nim położenia. Może więc inteligencja jest po prostu jakimś talentem, który każdy z nas posiada? Nie wiadomo, zgodności chyba jeszcze długo nie będzie.

Skoro inteligencja nie jest nawet zdefiniowana, jak można mówić o jej podrobieniu? Ano teoretycznie nie można – czegoś takiego jak „sztuczna inteligencja" po prostu nie ma. Termin ten jest używany nieco na wyrost, opisuje bowiem zestaw skryptów, przypadków i instrukcji, które pozwalają komputerowemu programowi dopasowywać zapisaną w jego bazie danych reakcję do zastanej sytuacji. Im większa baza danych, tym lepsza iluzja „myślącej maszyny". To jednak wciąż nie jest inteligencja. To dlatego zresztą Garri Kasparow wściekł się, gdy pewien komputer w końcu pokonał go w szachy. Okazało się, że maszyna wcale nie analizowała sytuacji na planszy „myśląc", tylko po prostu porównywała ją z pierdyliardem zapisanych na dysku przypadków, dobierając optymalne zagranie. Kreatywne myślenie to to nie jest.

PRAWDZIWĄ SZTUKĄ JEST NIE ZAPROJEKTOWANIE GENIALNEJ SI, LECZ TAKIEJ, KTÓRA W ODPOWIEDNIM MOMENCIE POPEŁNIA ODPOWIEDNIE BŁĘDY. I NIE DAJE SIĘ NA TYM PRZYŁAPAĆ GRACZOWI



PSTRE KONIE

Często jest tak, że projektując przeciwników, developerzy wrzucają na warsztat jeden z aspektów sztucznej inteligencji i podkręcają go do granic możliwości. Może to być umiejętność celnego strzelania, dotarcia do celu najkrótszą możliwą drogą czy optymalizacja procesu zbierania dopałek lub surowców. Potem wynik tej pracy jest konfrontowany z ludźmi odpowiadającymi za testowanie gry. Gdy jest za łatwo, dorzuca się parę oszustw, których dopuści się SI, aby stanowić jakiekolwiek wyzwanie. Kiedy zaś jest za trudno, trzeba nieco taką inteligencję ogłupić. Co ciekawe, ten drugi przypadek nie jest tak rzadki, jak mogłoby się wydawać. Bezbłędna optymalizacja działań w połączeniu z doskonałą znajomością zasad rozgrywki, sprawiają, że nietrudno stworzyć SI, która sfrustruje gracza. Z drugiej strony, takie zimne kalkulacje są jedynym orężem konsolowych przeciwników, bo przecież maszyna nie jest w stanie myśleć kreatywnie i stanąć do wyrównanego boju z człowiekiem. Znalezienie tutaj balansu jest jednym z największych wyzwań podczas tworzenia gry, bowiem wpływa on nie tylko na poczucie realizmu i sensowność świata przedstawionego, ale również na poziom trudności rozgrywki – kolejne pole minowe czekające na programistów.

Producenci gier nie mogą więc stworzyć zbyt mocnej sztucznej inteligencji, bo tabuny graczy weźmie cholera i rzucając padami będą krzyczeć, że konsola bezczelnie oszukuje. Z drugiej strony, muszą się do tematu solidnie przyłożyć, by nie być oskarżonym o lenistwo i stworzenie wirtualnych palantów z gąbkami zamiast mózgów. Żeby sztuczna inteligencja została doceniona, musi sprawiać wrażenie trudnej do pokonania, a jednocześnie sygnalizować graczowi w jaki sposób można ją pokonać. Najzabawniejsze jest zaś to, że niezależnie od nakładu pracy, który zostanie włożony w stworzenie wiarygodnej imitacji ludzkiej myśli, na końcu i tak znajdą się grupy konsumentów, dla których konsolowi przeciwnicy będą kompletnymi oszustami lub obezwładniającymi głupcami. Naprawdę, nie zazdroszczę pracy developerom, bo to ciężka harówa, a humory graczy na pstrych koniach jeżdżą. Do butów Kojimy zaś droga tak daleka, że pozostanę chyba po konsumenckiej stronie mocy. //**sasori**

L.A. NOIRE

HIT CZY KIT? MARZENIE ŚCIĘTEJ GŁOWY, A MOŻE DZIEŁO GENIUSZA? TEAM BONDI POKAZUJE, NAD CZYM PRACOWAŁO PRZEZ SZEŚĆ LAT

Wyobraźcie sobie grę, której bohaterem jest detektyw rozwiązujący zagadki kryminalne. Ktoś w stylu Normana Jaydena z Heavy Rain, tylko twardszy (Norman jest ciapowaty) i pracujący w policji, a nie w FBI. Teraz zabierzcie Jaydenowi jego futurystyczną zabawkę ARI/IWO, czyli rękawicę i okulary, dzięki którym dostrzega rzeczy niewidoczne gołym okiem, mało tego, jest w stanie natychmiast uzyskać na ich temat informacje. Znacie to z dema Heavy Rain, w ułamku sekundy okazuje się, że niedopałek papierosa pozostawił na miejscu zbrodni gliniarz, a niedaleko torów kolejowych unoszą się pyłki orchidei.

Wyobraźcie sobie grę, w której miejsce zbrodni przeczesuje się centymetr po centymetrze, a znalezionych śladów nie można zanalizować w tempie ekspresowym (czasem w ogóle), bo akcja toczy się w latach czterdziestych ubiegłego wieku i nie istnieje sprzęt mogący w kilka minut ustalić tożsamość sprawcy.

Wyobraźcie sobie, że w tym Heavy Rain w wersji retro postacie mają twarze odwzorowane jeszcze lepiej, niż w grze Quantic Dream, więc da się poznać po malujących się na nich emocjach, czy przesłuchiwany kłamie, czy mówi prawdę.

Wyobraźcie sobie jeszcze, że w tej grze nie rozwiązuje się jednej sprawy, ale co najmniej kilkadziesiąt i wiele z nich wcale nie dotyczy morderstw, a na przykład podpaleń i innych mniejszych przestępstw. Macie obraz tej gry w głowie? To pomyślcie, że system rozgrywki nie opiera się na Quick Time Eventach, jak w Heavy Rain, tylko przypomina GTA i Mafię, czyli gry sandboxowe, z otwartym światem, swobodą wyboru misji, z lubianymi przez graczy strzelaninami i pościgami.

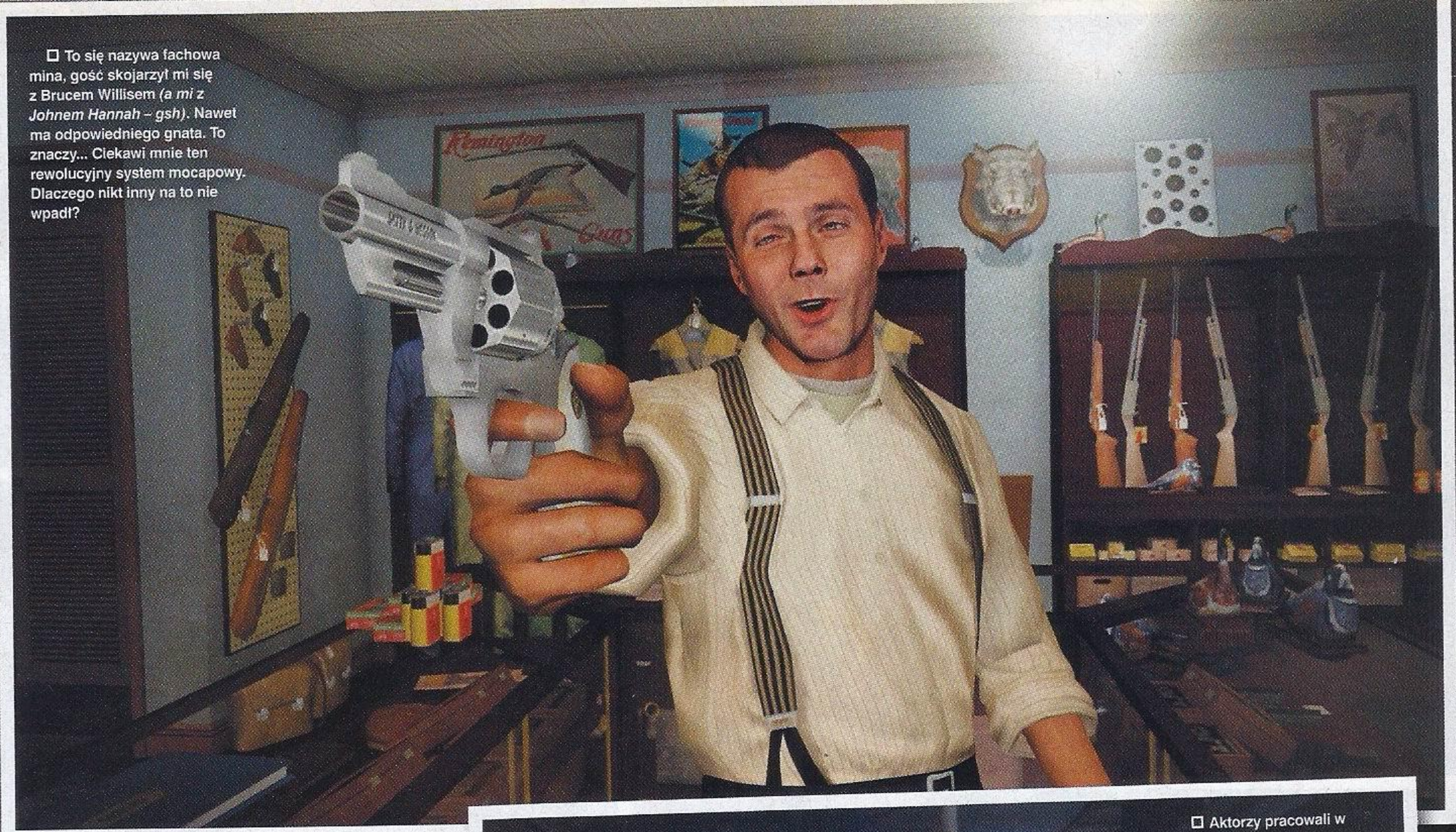
To właśnie jest L.A. Noire. A raczej w ten sposób opisuje swoje najnowsze dzieło Team Bondi, developer gry, która powstaje od wielu lat i długo miała status exclusive'a na PlayStation 3, a jak się okazuje, ukaże się również na Xboxa 360.

STATYSTÓW DO GRY ZATRUDNIĘ

Co myśleć po przeczytaniu powyższego opisu? Ja się napaliłem, ale już na przykład Gulash średnio wierzy w powodzenie tego projektu. Ma dobre powody, poprzednia gra Team Bondi, czyli The Getaway na PS2, też miała być wielką rewolucją, jednak produkcja trwała tak długo, że konkurencja zdążyła wydać przełomowe gry (choćby GTA III) i plany wzięły w łeb. Sony wydało mnóstwo pieniędzy na produkcję, jak później się okazało, tylko niezłego tytułu. Nic dziwnego, że zakręciło kurek odcinając dopływ gotówki do Team Bondi, gdy ekipa zbyt długo pracowała nad kolejnym projektem. Dacie wiarę, że L.A. Noire powstaje od sześciu lat?

INFO
DEVELOPER: TEAM BONDI
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: WRZESIEŃ 2010
KONSOLA: PS3, X360

Inaczej niż w Heavy Rain, w L.A. Noire będzie urozmaicony system rozgrywki, potyczki z gangsterami, sporo strzelania zza winkla – coś, czego gracze niedzielni mogą nie ogarnąć.



☐ To się nazywa fachowa mina, gość skojarzył mi się z Brucem Willisem *(a mi z Johnem Hannah – gsh)*. Nawet ma odpowiedniego gnata. To znaczy... Ciekawi mnie ten rewolucyjny system mocapowy. Dlaczego nikt inny na to nie wpadł?

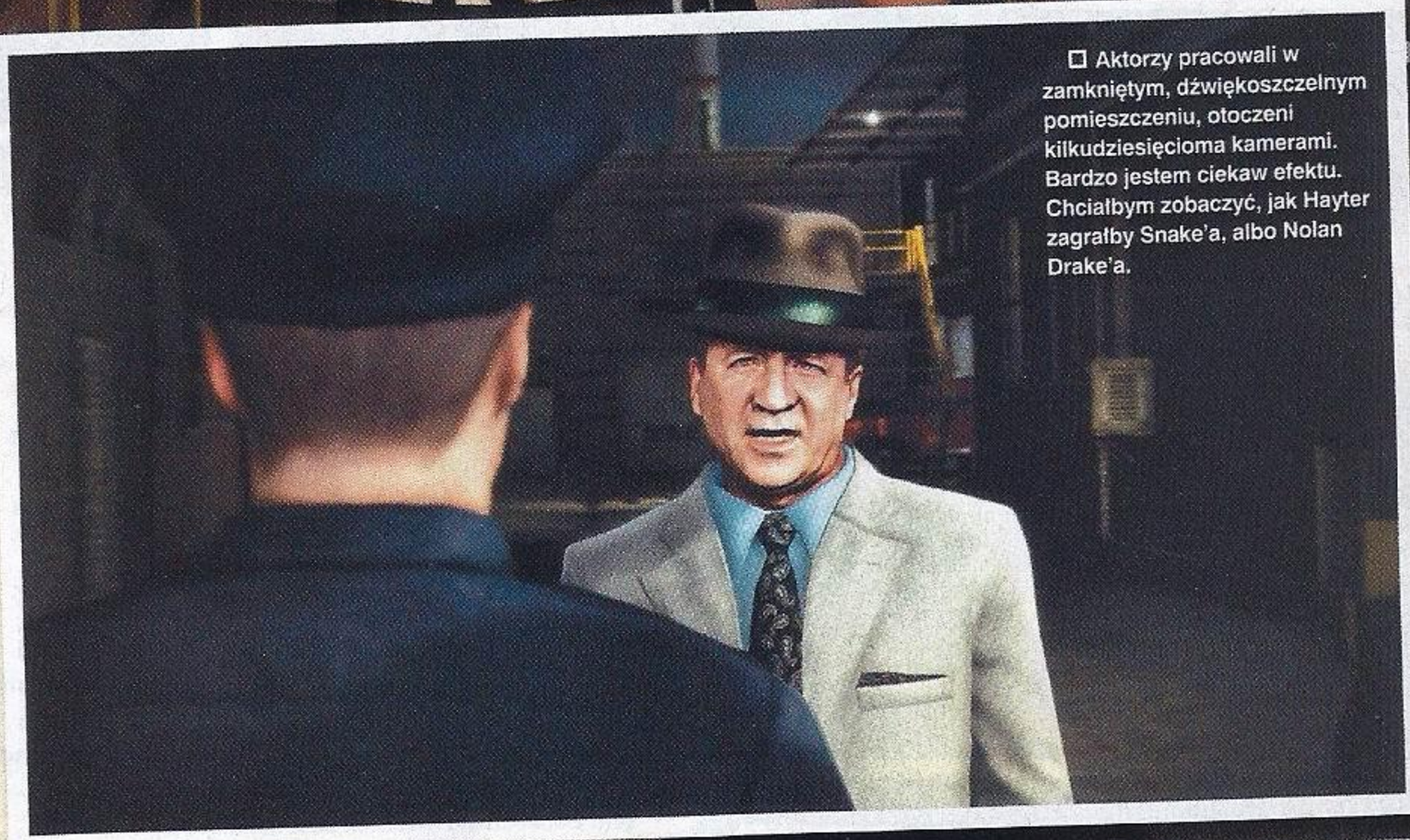
Nowym wydawcą został Rockstar, ekipa znana z wyznaczania nowych trendów, wkraczania na dziewicze tereny, gdzie inni się nie zapuszczają. Chyba nie finansowaliby słabej gry? To dobry znak, ale nadal za mało, Team Bondi ma coś do udowodnienia. Czy ekipa, w której podobno (tak twierdzą anonimowi branżowi insiderzy) rotacja pracowników jest tak ogromna, jak w żadnym innym studio, może dostarczyć grę przełomową?

Powiedzmy to sobie od razu, L.A. Noire tak właśnie się zapowiada. To będzie Heavy Rain z kilkudziesięcioma sprawami zamiast jednej, z systemem rozgrywki przypominającym GTA, z klimatem przywodzącym na myśl Mafię. Ale to nie wszystko, autorzy chwalą się, że wraz z bliźniaczą firmą Depth Analysis stworzyli rewolucyjny system motion-capture, dzięki któremu możliwe jest zarejestrowanie każdego ruchu i mimiki twarzy aktora grającego w normalnym stroju, ucharakteryzowanego, a nie odzianego w śmieszny kombinezon z przyczepionymi czujnikami. Podobno jest to rewolucyjna technologia, system sam dba o to, by przetworzyć obraz z kilkudziesięciu kamer, a na ekranie komputera pojawiła się cyfrowa wersja aktora. To jakby nagrywać film, tylko obraz w czasie rzeczywistym zamieniałby się w komputerowo generowaną grafikę. Nie mam pojęcia, czy jest to możliwe, dla mnie brzmi jak science-fiction, zwłaszcza, że takiego „nagrania" rzekomo nie musi obrabiać grafik, czy człowiek zajmujący się animacją, a lip-sync (ruchy ust podczas mówienia) i tak wygląda lepiej, niż w jakiejkolwiek innej grze. Ciężko uwierzyć, że to działa.

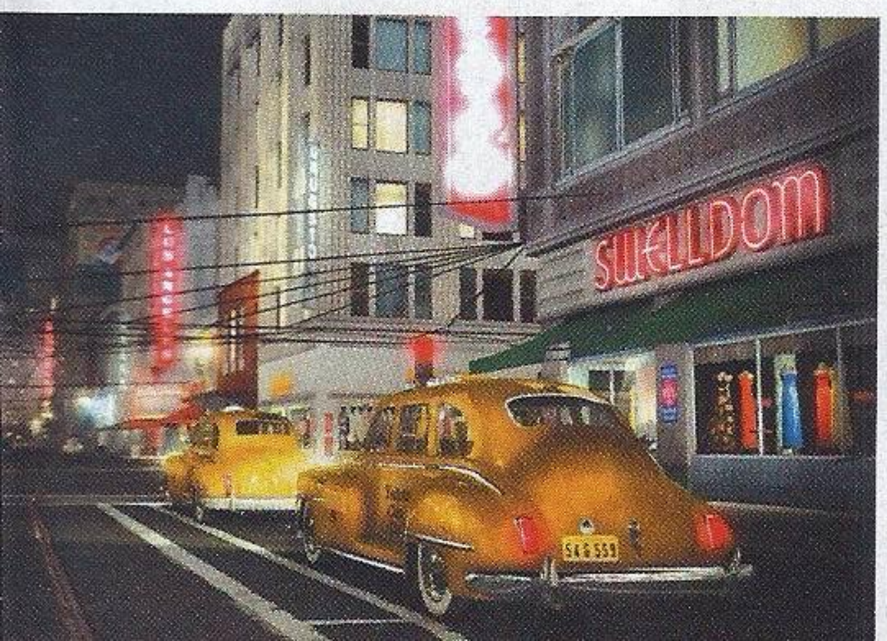
Najwyraźniej tak, bo twórcy L.A. Noire zatrudnili ponad trzystu aktorów (między innymi Aarona Statona z serialu Mad Men) do nagrania scenek, dialogów, a także obdarzenia wyglądem i ruchami wszystkich postaci pojawiających się w grze, w tym również pospolitych gangsterów, a nawet przechodniów!

Po takich rewelacjach można oczekiwać od gry wyłącznie cudów – kapitalnego dubbingu (głosy były nagrywane podczas sesji motion-capture, a nie zostały osobno podłożone w studio, więc powinny brzmieć naturalnie) oraz doskonale zagranych scenek i realistycznie poruszających się postaci robiących naturalne miny. To ogromne wyzwanie, nie dziwię się, że Gulash sceptycznie podchodzi do tego projektu.

Czy ekipa, w której podobno rotacja pracowników jest tak ogromna, jak w żadnym innym studio, może dostarczyć grę przełomową? L.A. Noire tak właśnie się zapowiada



☐ Aktorzy pracowali w zamkniętym, dźwiękoszczelnym pomieszczeniu, otoczeni kilkudziesięcioma kamerami. Bardzo jestem ciekaw efektu. Chciałbym zobaczyć, jak Hayter zagrałby Snake'a, albo Nolan Drake'a.

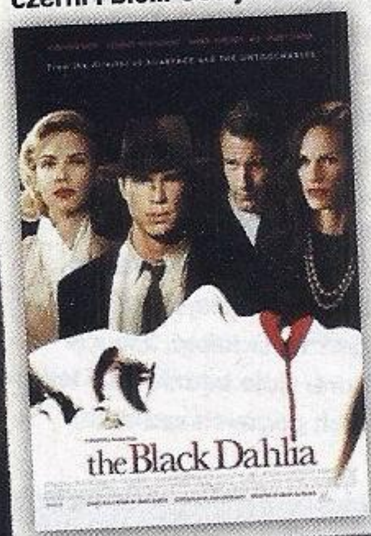


AMERYKAŃSKI SEN

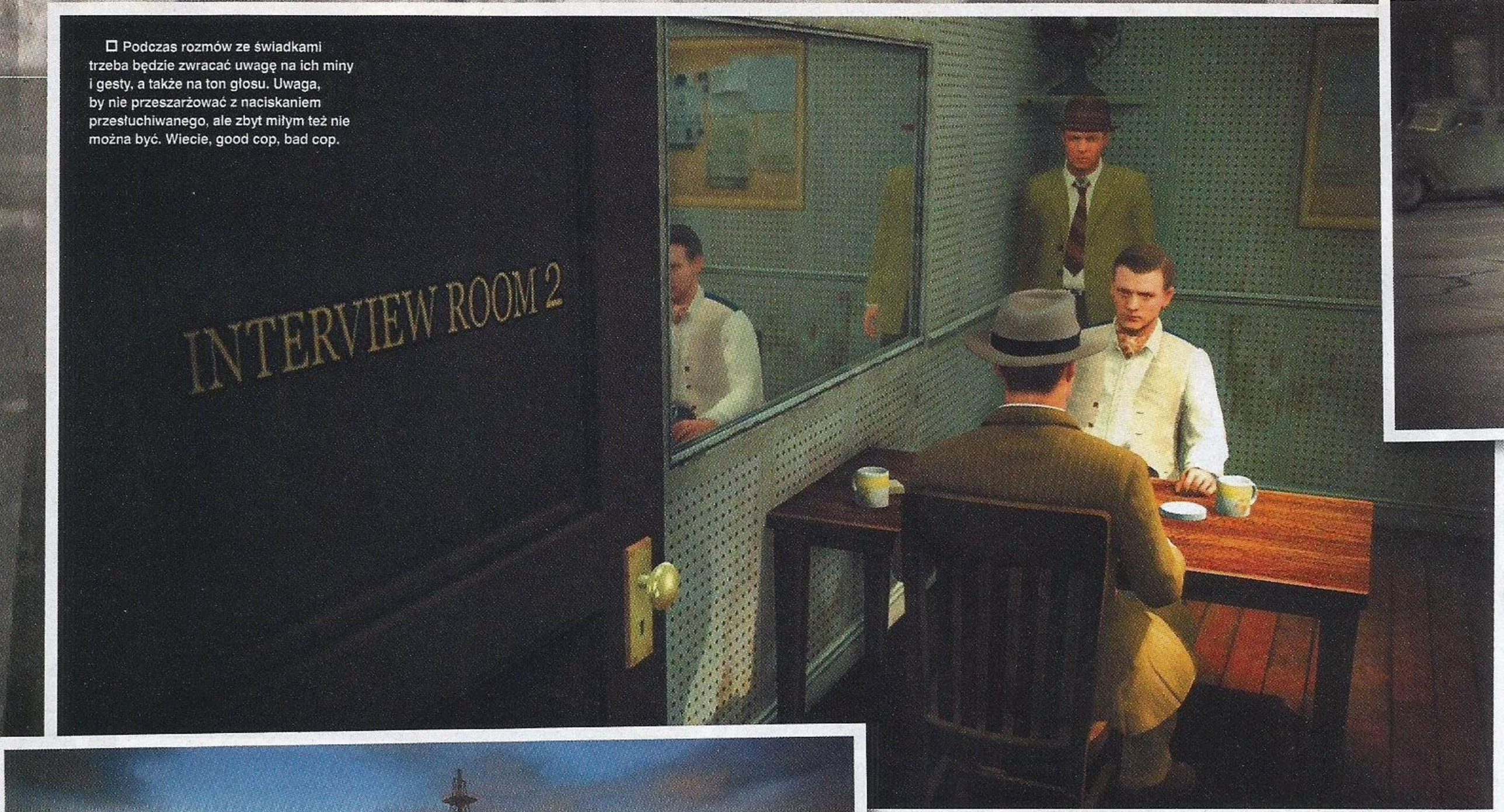
Dużo czasu minie i wiele spraw zostanie rozwiązanych zanim Cole Phelps trafi do wydziału zabójstw. Najpierw bohater będzie musiał udowodnić, że nadaje się do tej trudnej, ale bardzo prestiżowej roboty. Gdy osiągnie swój cel, być może w końcu uwolni się od mrocznej przeszłości, od czegoś nieprzyjemnego, co zrobił podczas drugiej wojny światowej. Bardzo dobrze, że Phelps nie będzie nieskazitelnie czystym bojownikiem o dobro i sprawiedliwość, a jeśli jego chęć udowodnienia światu, że nie jest taki zły obróci się czasem przeciwko niemu, to tylko lepiej.

NOIR. NIE NOIRE.

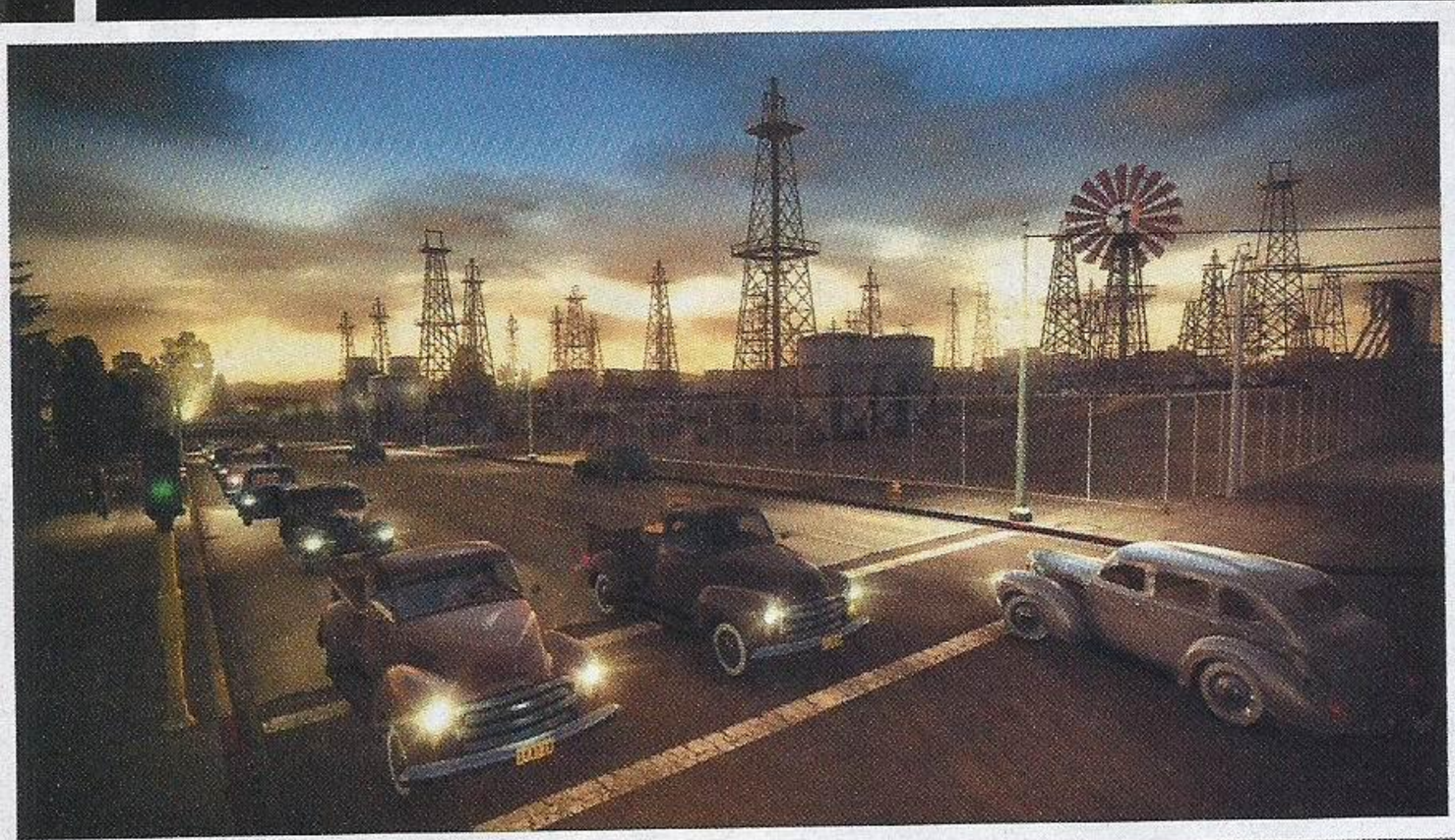
Podobno to literówka, heh. W każdym razie *noir* to gatunek, albo raczej styl w sztuce filmowej kojarzony z czarno-białymi filmami z lat 40. i 50. ubiegłego wieku. Jak choćby słynny *Sokół Malta*ński. Były to zazwyczaj kryminały lub też dramaty o psychologii zbrodni, w których główną rolę odgrywał twardy, cyniczny bohater (detektyw, gliniarz) z przeszłością i przepiękna femme fatale w opałach. Nie zawsze oczywiście, ale to cecha charakterystyczna *noir*. Ale był jeszcze jeden wyróżnik – filmy *noir* wypracowały specyficzny styl wizualny polegający na wysokim kontraście czerni i bieli. Coś jak Sin City, które jest komiksowym postmodernizmem *noir* w najlepszym wydaniu.



Oczywiście L.A. Noire nie będzie grą czarno-białą, więc klimat będzie musiał być budowany innymi metodami. Twórcy gry inspiracje czerpią więc zapewne z *Chinatown* Polańskiego oraz *L.A. Confidential* Curtisa Hansona i kolejnych filmów na podstawie kryminałów Jamesa Elroya, jak choćby *Black Dahlia*. No i oczywiście prozy Raymonda Chandlera. Ciekawe czy będą też monologi wewnętrzne z offu, fajnie by było.



Podczas rozmów ze świadkami trzeba będzie zwracać uwagę na ich miny i gesty, a także na ton głosu. Uwaga, by nie przeszarżować z naciskaniem przesłuchiwanego, ale zbyt miłym też nie można być. Wiecie, good cop, bad cop.



Gracze poznają Cole'a jako gliniarza patrolującego ulice, walczącego z drobnymi przestępcami. Za przyskrzynienie ich, albo zabicie – dokładnie nie wiadomo, system oceniania postępów graczy pozostaje tajemnicą – otrzyma odpowiednią nagrodę, a z czasem doczeka się awansu. Zacznie krążyć po ulicach w radiowozie, dorobi się partnera, później zajmie się włamaniami i podpaleniami, aż wreszcie dołączy do wydziału zabójstw.

Konieczność czekania na „najciekawsze" sprawy, czyli te dotyczące morderstw, może zniechęcić do gry każdego, komu wydaje się, że L.A. Noire będzie kolejnym Heavy Rain, a bohater będzie ścigał samych psychopatów. Wszystko w swoim czasie, na początku trafią się misje przypominające raczej GTA niż dzieło Quantic Dream. Pościgi, strzelaniny – takich atrakcji nie ma w HR, które jest interaktywnym filmem opierającym się na QTE, a nie sandboxem z krwi i kości.

Intrygująco brzmią zapowiedzi konfrontacji ze skorumpowanymi policjantami. Akcja gry toczyć się będzie w latach czterdziestych XX wieku w Los Angeles, mundurowi z tamtego okresu to najlepszy (a w zasadzie najgorszy) przykład przekupnych drani. Tacy ludzie będą starali się przeszkodzić bohaterowi w rozwiązaniu spraw. Jak z nimi walczyć? To jedno z wielu pytań, na które jeszcze przez pewien czas nie otrzymamy odpowiedzi.

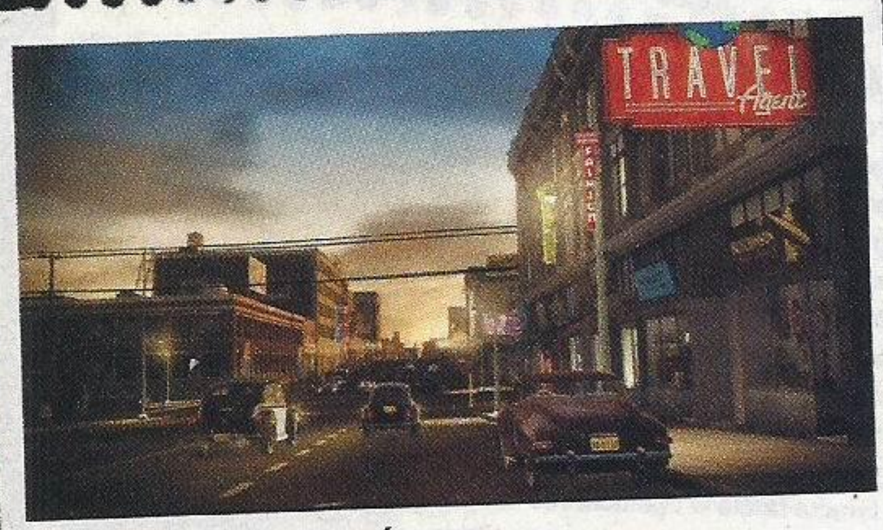
PIES TROPIĄCY

Team Bondi trzyma karty przy orderach, ale wyobrażam sobie, że badanie miejsca zbrodni będzie wyglądać podobnie, jak w Heavy Rain – miejsce zostanie odgrodzone, a tylko od uporu gracza będzie zależeć, czy w jego obrębie znajdzie ślady i ile ich będzie. Ciekawie zapowiada się analiza i podejmowanie decyzji odnośnie dalszego przebiegu śledztwa. Przykładowo, skoro na pustkowiu znaleziono porzucony samochód, a obok niego zakrwawioną rurę, można domyślać się, że doszło do zabójstwa. Co zrobić? Przede wszystkim sprawdzić do kogo należy wóz, a po oględzinach miejsca (domniemanej) zbrodni ustalić, gdzie mieszka właściciel auta i go przesłuchać.

Nie bez powodu twórcom gry zależało na stworzeniu rewolucyjnego systemu mocapowego, dzięki któremu da się pokazać emocje malujące się na twarzach postaci. Często kluczem do rozwiązania zagadki będzie rozmowa z ludźmi mającymi coś wspólnego z ofiarą (rodzina, znajomi, wspólnicy, itp.), a przecież nie da się ustalić czy ktoś kłamie, jeśli ma kamienną twarz i puste oczy bez wyrazu.

System prowadzenia rozmów ma przypominać Mass Effect, zapomnijcie o wybieraniu odpowiedzi z kilku propozycji, zastąpi je decydowanie, w jaki sposób Phelps ma się odezwać: nakłaniać do wyjawienia prawdy w delikatny sposób; ostro nacisnąć przesłuchiwanego i zagrozić mu, albo nawet oskarżyć o udział w przestępstwie lub użyć siły. Agresywne naciskanie na kobietę podejrzewaną o zabójstwo zdradzającego ją męża, może sprawić, że przyjmie postawę obronną i nie piśnie ani słowa o tym, że wie o romansie. Zamiast tego lepiej pokazać jej zdjęcie męża z notką od kochanki na odwrocie. Od razu przestanie ściemniać i przejdzie do konkretów.

Im więcej śladów odnajdzie Cole, tym łatwiej będzie domyślić się rozwiązania kryminalnych zagadek, ale trzeba uważać, bo łatwo popełnić błąd. Oskarżenie żony o zabójstwo niewiernego męża może skończyć



MIASTO WARIATÓW

Wspomniałem w tekście, że autorzy gry przestudiowali historię Los Angeles z 1947 roku i dowiedzieli się o różnych popełnionych wtedy zbrodniach. Pominęli wiele z nich, głównie te najbardziej kontrowersyjne, ale także takie, które może są interesujące, gdy się o nich czyta, jednak nie sposób sensownie umieścić ich w grze. Jako przykład podają wielebnego, który wyszedł na ulicę i zaczął okładać ludzi biczem (takim, jakim posługuje się Indiana Jones), a także człowieka jeżdżącego.... samolotem po mieście w środku nocy. Brzmi to zabawnie, cieszę się jednak, że takie dziwne akcje nie znajdą się w grze. Jak dla mnie cała zabawa mogłaby ograniczyć się do szukania śladów na miejscu zbrodni i łapania sprawców. Jeśli podejrzany zacznie uciekać, zawsze można będzie liczyć na wsparcie partnera. Cole będzie miał ich kilku, innego w każdym wydziale, jednych godnych zaufania, innych mniej.

się bardzo nieprzyjemnie, jeśli bohater nie przedstawi dowodu jej winy. Kobieta pozwie Phelpsa za postawienie jej bezpodstawnego zarzutu popełnienia przestępstwa. Taka pomyłka może wpłynąć na karierę bohatera, niestety, nie wiadomo, w jak dużym stopniu. Czy zostanie zdegradowany? A może po serii takich wtop wyleci z policji i na ekranie pojawi się napis Game Over? No dobra, to ostatnie jest raczej wątpliwe.

MIASTO DEMONÓW

L.A. w tytule, to naturalnie skrót od Los Angeles, gdzie będzie toczyć się akcja. Miasto rozmiarami zawstydzi Liberty City, San Andreas i inne, jakie pojawiły się w grach Rockstar. Ekipa zajmująca się tworzeniem wirtualnej metropolii, odtwarzała wygląd i atmosferę miasta z lat czterdziestych korzystając z ponad stu osiemdziesięciu tysięcy fotografii z tamtego okresu. Dzięki nim ustalono również, jak wyglądali mieszkańcy Miasta Aniołów. Dla Polaków raczej niewielką atrakcją będzie możliwość przejechania się nieistniejącymi ulicami i ujrzenia Los Angeles bez przecinających je autostrad, za to ciekawie zapowiada się sama opcja pojeżdżenia starymi samochodami wyprodukowanymi w latach dwudziestych i trzydziestych.

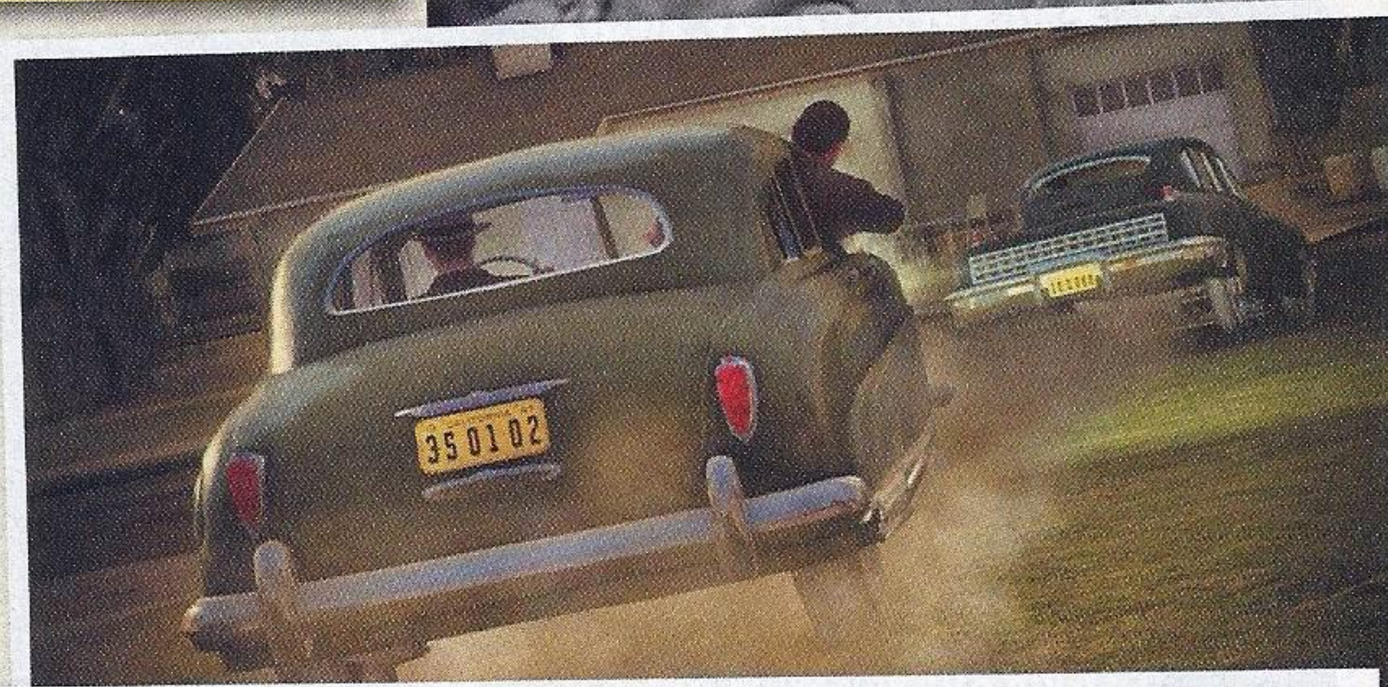
Twórcy gry twierdzą, że przestudiowali historię Los Angeles (skupili się głównie na roku 1947), dzięki czemu dowiedzieli się, jak niebezpieczne było to miejsce. Wiele zbrodni zainspirowało ich, a nawet zostało przeniesionych do gry (z drobnymi zmianami, żeby nie urazić nikogo, kogo mogłyby dotyczyć w jakimkolwiek stopniu), jednak spora część nie trafiła do L.A. Noire. Jednym z unikanych tematów jest molestowanie dzieci, prawdopodobnie wciąż za ciężki kaliber dla gier. Z drugiej strony, skoro wydawcą jest Rockstar, można było spodziewać się próby poruszenia tego tematu.

DNO CZY SZCZYT?

L.A. Noire może okazać się genialne i wyznaczyć nowe trendy, ale równie dobrze może być totalnym gniotem. Screeny nie prezentują się wybitnie, pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że wyglądają marnie i tylko twarze postaci są mistrzowsko wykonane (z drobnymi wyjątkami, zerknijcie na screen z gościem trzymającym karabin – koszmarek, brrr).

Staram się pozytywnie podchodzić do nowych tytułów, nie skreślam ich przed zagraniem, więc trzymam kciuki za powodzenie tego projektu, tym bardziej, że zapowiada się na coś wyjątkowego. Prowadzenie śledztw, przesłuchiwanie świadków, gromadzenie dowodów, pościgi, strzelaniny, otwarte miasto, a w nim mnóstwo zadań pobocznych, klimat LA lat czterdziestych – brzmi, jak mieszanka wybuchowa, a do tego dochodzi ten rzekomo rewolucyjny system motion-capture mający sprawić, że L.A. Noire będzie filmowe, jak żadna inna gra. Pożyjemy, zobaczymy, na razie z umiarkowanym optymizmem wyczekuję kolejnych wieści od Team Bondi. //Mielu

Nie bez powodu twórcom gry zależało na stworzeniu rewolucyjnego systemu mocapowego, dzięki któremu da się pokazać emocje malujące się na twarzach postaci.



Nie ma mocnych, akcja musi totalnie zwolnić podczas badania miejsc zbrodni. Ciekawe czy gracze okażą się cierpliwi, czy zdenerwuje ich „zamulanie" i wrócą do swoich ukochanych strzelanek.

SŁOWNICZEK GRACZA A.D. 2010

Mało kto zaprzeczy, że gry to dość specyficzna gałąź rozrywki. Jednym z przejawów jej wyjątkowości jest używany przez graczy oraz – za przeproszeniem – „branżowców" język, w którym aż roi się od sformułowań niezrozumiałych dla zwykłych śmiertelników. Zaliczają się do nich różnorakie neologizmy, zapożyczenia, wszechobecne „TLS-y" (Trzy-Literowe Skróty) i inne językowe dziwolągi, na dźwięk których Wasi rodzice unoszą ze zdziwieniem brwi, a przerażone babcie dzwonią po egzorcystę. Zasadność używania wielu z tych nie zawsze polsko brzmiących sformułowań może wydawać się wątpliwa, często jednak okazują się przydatne w roli „słowa-klucza", bez którego nie obyłoby się bez długiego, opisowego elaboratu. Nikt jednak nie rodzi się z owym zestawem słownictwa zaimpregnowanym w głowie, dlatego początkujący gracze mogą mieć problemy z przebiciem się przez niejedną recenzję czy zapowiedź interesującego ich tytułu. To z myślą o nich powstał niniejszy słowniczek. Weterani, hardkorowcy i inni „l33t haxxxorz" raczej nie znajdą tu wiele nowych informacji.

txt: DrMax

Starałem się skoncentrować na terminologii używanej współcześnie (stąd brak np. GD-ROMu czy Beat'em Up), pojawiającej się w miarę regularnie w publikacjach poświęconych grom, pomijając co bardziej oczywiste hasła („konsola", „joypad") i zagłębianie się w technologiczny żargon (trilinear mipmapping i inne ditheringi), a to, co zostało, opisać „po ludzku" – przystępnym i klarownym językiem. Mam nadzieję, że w większości przypadków mi się udało, i że przynajmniej części z Was rezultat przyda się w mniejszym lub większym stopniu.

Co mają ze słowniczkiem wspólnego dziewczyny? Nic, lubimy ładne grające dziewczyny. I prasujące też ;-)

2.5D – dawniej: Metoda tworzenia grafiki dwuwymiarowej, mająca stwarzać pozory trójwymiarowości, widoczna np. w grach z izometrycznym rzutem kamery (Sim City 2000, Crusader: No Remorse); obecnie często używane w stosunku do gier z grafiką tworzoną w 3D, których akcja rozgrywa się na dwuwymiarowej płaszczyźnie (czyli: postacie złożone z brył przemieszczają się z lewa na prawo i vice versa), np. Castlevania: Dracula X Chronicles, Bionic Commando Rearmed.

Abandonware – od angielskiego „abandon" – „porzucać" i „software", gry lub programy, których twórcy zrzekli się praw autorskich i pozwalają (a czasem nawet samodzielnie umożliwiają) na ich darmowe wykorzystywanie.

Action-adventure – dość szeroko rozumiany gatunek gier łączących elementy akcji z rozwiązywaniem zagadek (niekoniecznie skomplikowanych). Przy czym proporcje mogą znacząco różnić się z tytułu na tytuł, jako gry action-adventure wielu klasyfikuje serię Legend of Zelda i np. God of War.

AI – Artificial Intelligence, czyli Sztuczna Inteligencja. Zestaw algorytmów odpowiedzialnych za zachowanie postaci niekontrolowanych przez gracza. Dobrze zaprogramowana AI pilnuje np. żeby przeciwnicy odróżniali postać gracza od ulicznej lampy i żeby nie stali jak wryci, kiedy wystrzeliwane przez bohatera kule układają im przedziałki we włosach.

Blur – stosowany w grach efekt graficzny polegający na rozmyciu obrazu, bądź wybranych jego elementów.

Bot – komputerowy przeciwnik zastępujący żywego gracza w trybach gry przeznaczonych do rozgrywki wieloosobowej.

Bug – błąd, niedoróbka. Może występować w różnorodnych odmianach, od stosunkowo mało uciążliwych (np. przenikanie postaci przez element otoczenia) do uniemożliwiających rozgrywkę (np. zawieszanie się gry w niemożliwym do ominięcia momencie).

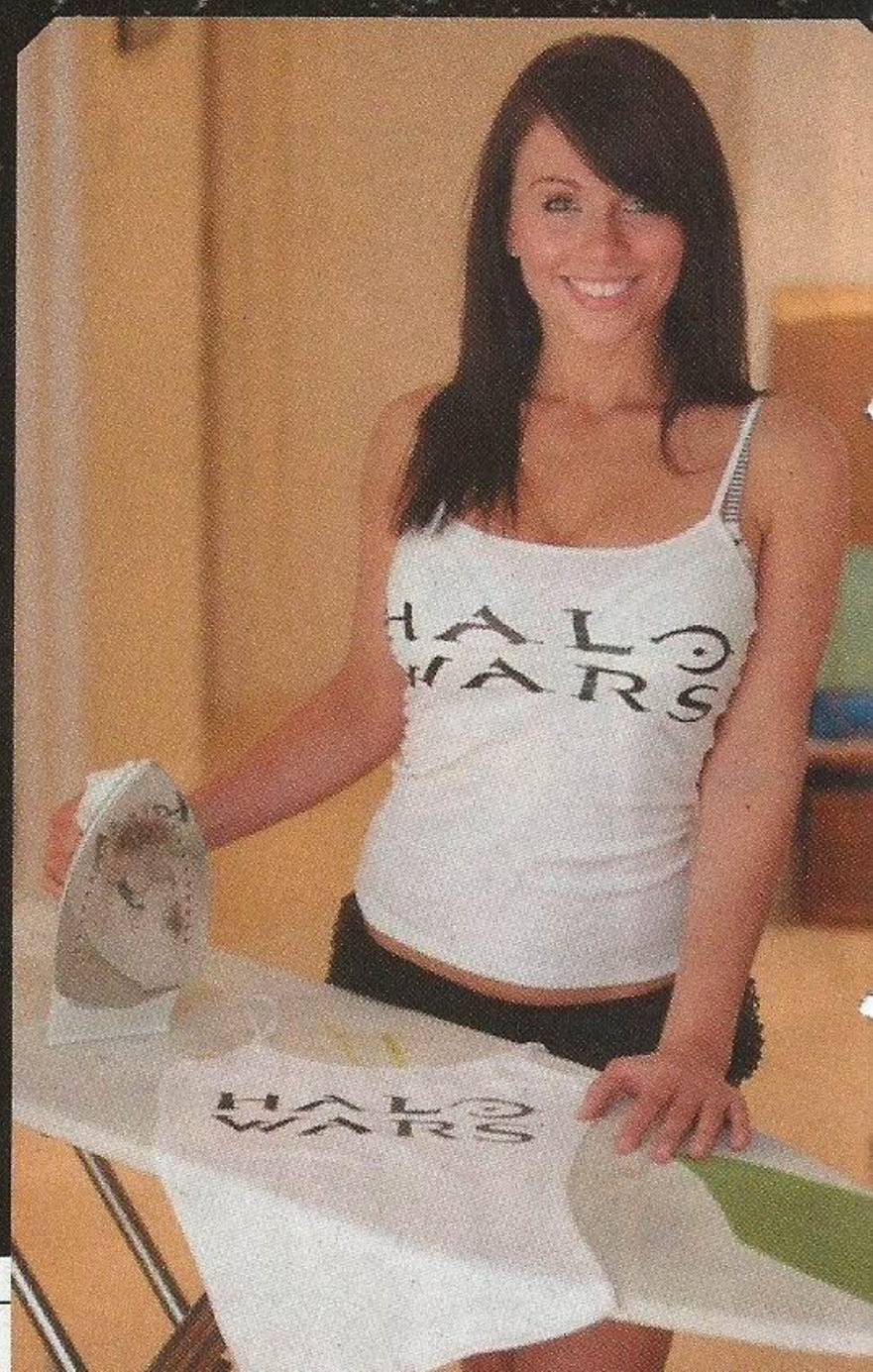
Casual – z angielskiego, „przygodny", „dorywczy" – w domyśle: Gracz. Trend w tworzeniu gier (i typ gier zarazem) na pierwszym miejscu stawiający przystępność i bezstresową zabawę, odrzucający koncepcję gry jako wyzwania dla umysłu i zręczności grającego. „Casualowe" gry cechują się zazwyczaj prostymi zasadami, nieskomplikowanym sterowaniem i niskim poziomem trudności. Tendencja do upraszczania gier trwa od kilku lat, rozpowszechniona m.in. przez spektakularny sukces Nintendo Wii. Przeciwieństwem terminu „casual" jest „hardcore", np. „gracz hardcore'owy".

Co-op – Co-operative, odmiana rozgrywki wieloosobowej, w której celem graczy nie jest (jak np. w klasycznym trybie Deathmatch) wyeliminowanie się nawzajem, lecz współpraca w celu pokonania przeciwników sterowanych przez konsolę. Tryb zyskał sobie dużą popularność w ciągu ostatnich lat, co skłoniło twórców do kładzenia na niego dużego nacisku w kontynuacjach popularnych tytułów (np. Modern Warfare 2), a także tworzenia gier przeznaczonych stricte do kooperacji (np. Army of Two). W NEO+ staramy się konsekwentnie stosować spolszczoną wersję „koop" oczywiście od kooperacja. Jak sądzimy, słusznie.

Cutscene, cutscenka, przerywnik filmowy – wyświetlane w określonych punktach gry animacje lub krótkie filmy, zazwyczaj mające na celu popchnięcie do przodu fabuły. Mogą mieć postać odgrywanej sekwencji (patrz: FMV) lub animacji generowanej w czasie rzeczywistym w oparciu o silnik gry. W tej drugiej formie mogą zawierać elementy interaktywne (patrz: QTE).

Design – wieloznaczny termin, w najogólniejszym rozumieniu oznaczający ogół prac koncepcyjnych i zarazem ich rezultat widoczny w ukończonej grze. Obejmuje warstwę wizualną (wygląd świata, projekty postaci), ale także mechanizmy rozgrywki.

DLC – DownLoadable Content, darmowy lub odpłatny dodatek do gry możliwy do ściągnięcia z sieci. DLC potrafią różnić się znacząco pod względem zawartości – może to być np. pojedynczy kostium dla postaci, albo pełnoprawny fragment gry. Zazwyczaj przyjmuje się, że DLC odnosi się wyłącznie



do zawartości nieobecnej na płycie z grą, ale niektóre firmy (np. Capcom) traktują ten wymóg dość liberalnie.

DRM – Digital Rights Management, zabezpieczenia mające na celu uniemożliwienie używania gry w sposób sprzeczny z wolą jej producenta lub wydawcy, stosowane przede wszystkim w celu zapobiegania nielegalnemu kopiowaniu, często uniemożliwiające też handel wtórny oryginalnymi grami. Występują głównie w produkcjach pecetowych (czasami w zadziwiająco uciążliwych formach, np. konieczność ciągłej łączności z serwerem weryfikacyjnym wprowadzona właśnie przez Ubisoft). Na konsolach próbą wprowadzenia DRM była niezrealizowana dotychczas zapowiedź przypisywania gier na PS3 do konkretnych egzemplarzy konsoli.

Easter Egg – ukryty w grze żart. Może to być np. odniesienie do innej gry danego producenta, nawiązanie popkulturowe lub podobizny autorów. Za pierwszą grę zawierającą Easter Egga uważa się powszechnie Adventure na Atari 2600, jedną ze współczesnych serii w nie obfitujących jest Grand Theft Auto.

Engine – silnik gry, czyli główna część kodu odpowiadająca przede wszystkim za wyświetlanie grafiki i dostosowanie jej do płynnego działania na docelowym systemie. Stworzony na potrzeby danego tytułu engine może być wykorzystywany w wielu innych grach, np. obecnie chyba najbardziej popularny Unreal Engine 3.

FMV – Full Motion Video, wykorzystywane w grach sekwencje (animacje, filmiki renderowane lub aktorskie) wyświetlane bez użycia właściwego silnika gry (i dzięki temu nieobciążające w większym stopniu konsoli lub komputera). W większości przypadków pełnią rolę nieinteraktywnych przerywników popychających fabułę, choć istnieją gry, w których rozgrywka opiera się na FMV dopuszczających ingerencję grającego (np. interaktywne filmy).

FPP – First Person Perspective, sposób przedstawiania akcji w grze z perspektywy oczu bohatera. Określenie często stosowane naprzemiennie z FPS, jednak widok FPP stosowany może być w różnych gatunkach: strzelaninach, grach RPG, przygodówkach, i innych.

FPS – (1) First Person Shooter, strzelanina z widokiem z oczu postaci. Obecnie jeden z najpopularniejszych gatunków gier, zapoczątkowany przez takie tytuły, jak Wolfenstein 3D i Doom, spopularyzowany na konsolach m.in. przez GoldenEye 007 i Halo. (2) Frames Per Second, liczba klatek animacji na sekundę wyświetlanych na ekranie.

Gameplay – rozgrywka, element gry, na który składają się wszystkie jej części, nad którymi gracz ma bezpośrednią kontrolę.

Grind – sformułowanie spotykane najczęściej w grach RPG, a zwłaszcza MMORPG, odnoszące się do czynności żmudnego powtarzania określonych czynności w celu posunięcia do przodu akcji, lub zdobycia zadowalającej liczby punktów doświadczenia. Najbardziej charakterystycznym przykładem jest długotrwałe uśmiercanie bardzo słabych, ale licznie występujących przeciwników.

Handheld – przenośna konsola, np. GameBoy, PSP, Nintendo DS.

HUD – Heads Up Display, dane wyświetlane na ekranie podczas aktywnej rozgrywki, najczęściej informujące o poziomie zdrowia bohatera, ilości amunicji i zadaniach do wykonania. Wraz z rozwojem gier, wielu twórców zdecydowało się na coraz większe uproszczenia tego elementu, np. sygnalizując ubytek zdrowia zmianą kolorystyki obrazu albo wyglądu bohatera.

jRPG – odmiana gier RPG wywodząca się z Japonii (choć produkcje tego typu powstają także na Zachodzie, np. Lord of the Rings: The Third Age), wykorzystująca podstawowe założenia gatunku (rozwój postaci, rozgrywka oparta na rozmowach, wypełnianiu zadań i walce), ale skupiająca się w większym stopniu na rozbudowanej, choć zarazem liniowej fabule.

MMOG – Massive Multiplayer Online Game, gra dowolnego gatunku koncentrująca się na jednoczesnej rozgrywce dużej liczby (kilkuset do kilku tysięcy) graczy za pośrednictwem sieci internetowej.

MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game, jak wyżej tyle, że odłam należący do podgatunku RPG i wywodzący się z tekstowych gier sieciowych typu MUD (Multi-User Dungeon), spopularyzowany przez Ultimę Online, dziś niemal uniwersalnie kojarzony z niemal bezkonkurencyjnym World of Warcraft.

Mod – od angielskiego „modification", czyli modyfikacja. Dodatek do gry, zazwyczaj stworzony amatorsko przez fanów danego tytułu, modyfikujący w mniejszym lub większym stopniu grafikę, zawartość, a nawet założenia oryginału. W najłagodniejszej formie są to po prostu zestawy dodatkowych poziomów, w najbardziej ekstremalnej – całkowicie nowe gry (przykładem tych ostatnich są np. Quake Chess i Quake Rally). Wielu producentów docenia starania graczy i udostępnia narzędzia do tworzenia modyfikacji, jednymi z nowszych tego przykładów są Dragon Age: Origins na PC i LittleBigPlanet na PS3.

Motion capture, mocap – technologia stosowana przy produkcji gier, polegająca na zarejestrowaniu ruchów aktora lub kaskadera i przeniesieniu ich na model postaci wykorzystany w grze. Metoda kosztowna z uwagi na konieczność zakupu odpowiedniego sprzętu i zatrudnienia aktorów, ale mniej żmudna niż poklatkowe tworzenie animacji i owocująca bardziej realistycznymi ruchami postaci.

RTS – Real Time Strategy, gra strategiczna rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, tzn. bez zatrzymywania akcji lub podziału na tury (patrz: TBS). Termin często używany domyślnie w odniesieniu do gier wykorzystujących klasyczny schemat gatunku: „zbuduj bazę, wytrenuj jednostki, rzuć je na oddziały wroga", może jednak mieć szersze zastosowanie. Gatunek mimo rozlicznych prób wciąż nieco niszowy na konsolach, choć popularyzowany przez takie gry, jak EndWar i Halo Wars.

Sandbox – od angielskiego „piaskownica", gra oddająca do dyspozycji gracza otwarty, mniej lub bardziej zabudowany, teren i pozwalająca mu na dużą dowolność działań w jego granicach. Pomimo że korzenie zjawiska sięgają wczesnych lat dziewięćdziesiątych, za jego głównego propagatora uznaje się serię Grand Theft Auto.

Setting – to w dużym uproszczeniu po prostu uniwersum, świat. Setting obejmuje takie elementy, jak choćby religia, stosunki społeczne, geografia, polityka... Niemal każdy świat wykreowany na potrzeby gry ma jakiś setting. Fantasy w Dragon Age na przykład, albo postapokaliptyczny w Fallout.

TBS – Turn-Based Strategy, gra strategiczna rozgrywana z podziałem na tury, tzn. sekwencje podczas których gracz wydaje rozkazy jednostkom. Liczba możliwych akcji, zakres

NPC – Non-Playable Character, występująca w grze postać, której poczynaniami nie steruje bezpośrednio gracz.

QTE – Quick Time Event, sekwencja w grze, podczas której rola grającego ogranicza się do wciskania wyświetlanych na ekranie kombinacji przycisków i oglądania ustalonych przez autorów rezultatów. Termin stworzony przez japońskiego twórcę Yu Suzukiego, spopularyzowany w stworzonej przez niego grze Shenmue. W późniejszych latach wiele gier obficie korzystało z QTE (np. God of War), a w niektórych (np. Fahrenheit i Heavy Rain) stanowiły one oś rozgrywki.

RPG – Role-Playing Game, w wolnym tłumaczeniu „gra w odgrywanie ról", gatunek wywodzący się z papierowych gier fabularnych, którego głównym założeniem jest oddanie pod kontrolę gracza postaci (często stworzonej przez niego samego) egzystującej w rozległym świecie. Rozgrywka koncentruje się na zwiedzaniu wirtualnej krainy, zdobywaniu doświadczenia potrzebnego do rozwinięcia umiejętności postaci, prowadzeniu rozmów i walce. Częstym (choć nie niezbędnym) elementem gatunku jest drużyna złożona z postaci towarzyszących bohaterowi. Pomimo, że zazwyczaj termin odnosi się do starszej, zachodniej odmiany gatunku, niektórzy stosują bardziej precyzyjny skrót wRPG (Western RPG).

RROD – Red Ring Of Death, fabryczna usterka konsoli Xbox 360 wynikająca z przegrzania systemu, sygnalizowana zapaleniem się na czerwono trzech diod na obudowie konsoli. Z uwagi na swą powszechność i dotkliwość stała się największą bolączką posiadaczy tej maszyny.

ruchu, itp., określane są zazwyczaj umownie np. przez określoną pulę punktów lub zasięg danego oddziału. Wykonanie poleceń grającego może następować natychmiastowo lub symultanicznie, po zakończeniu danej tury. Turowo rozgrywane są walki w wielu grach RPG, a zwłaszcza jRPG.

TPP – Third Person Perspective, sposób przedstawiania akcji w grze zza pleców bohatera, w bliższej (Resident Evil 4) lub oddalonej perspektywie (Tomb Raider). W szerszym rozumieniu, gry pozwalające obserwować sterowaną postać na ekranie (w tym sensie łapie się pod niego większość istniejących gier), jednak termin narodził się wraz z pierwszą częścią Tomb Raidera, naturalnie jako przekształcenie skrótu FPP.

TPS – Third Person Shooter, strzelanina z widokiem zza pleców postaci, np. Gears of War.

Vaporware – od angielskiego „vaporize" – „wyparować" i „software", tym mianem określa się gry będące w produkcji tak długo i zaliczające tyle opóźnień, że mało kto wierzy, iż mogą się jeszcze ukazać na rynku. Najbardziej spektakularnym przykładem jest Duke Nukem Forever, a naszym rodzimym Sadness.

XP – eXperience Points, punkty doświadczenia zdobywane podczas gry, pozwalające odblokować kolejne umiejętności i rozbudować możliwości bohatera. Kiedyś stanowiły domenę RPG, dziś spotyka się je także w innych gatunkach (np. grach typu sandbox). ■■

Fallout NEW VEGAS

O Las Vegas zwykło mówić się „cokolwiek wydarzy się w Vegas, pozostaje w Vegas". Głównie dlatego, że wspomnienia wynoszone przez odwiedzających stolicę hazardu i rozpusty nie nadają się na wieczorne, rodzinne pogawędki przy kominku

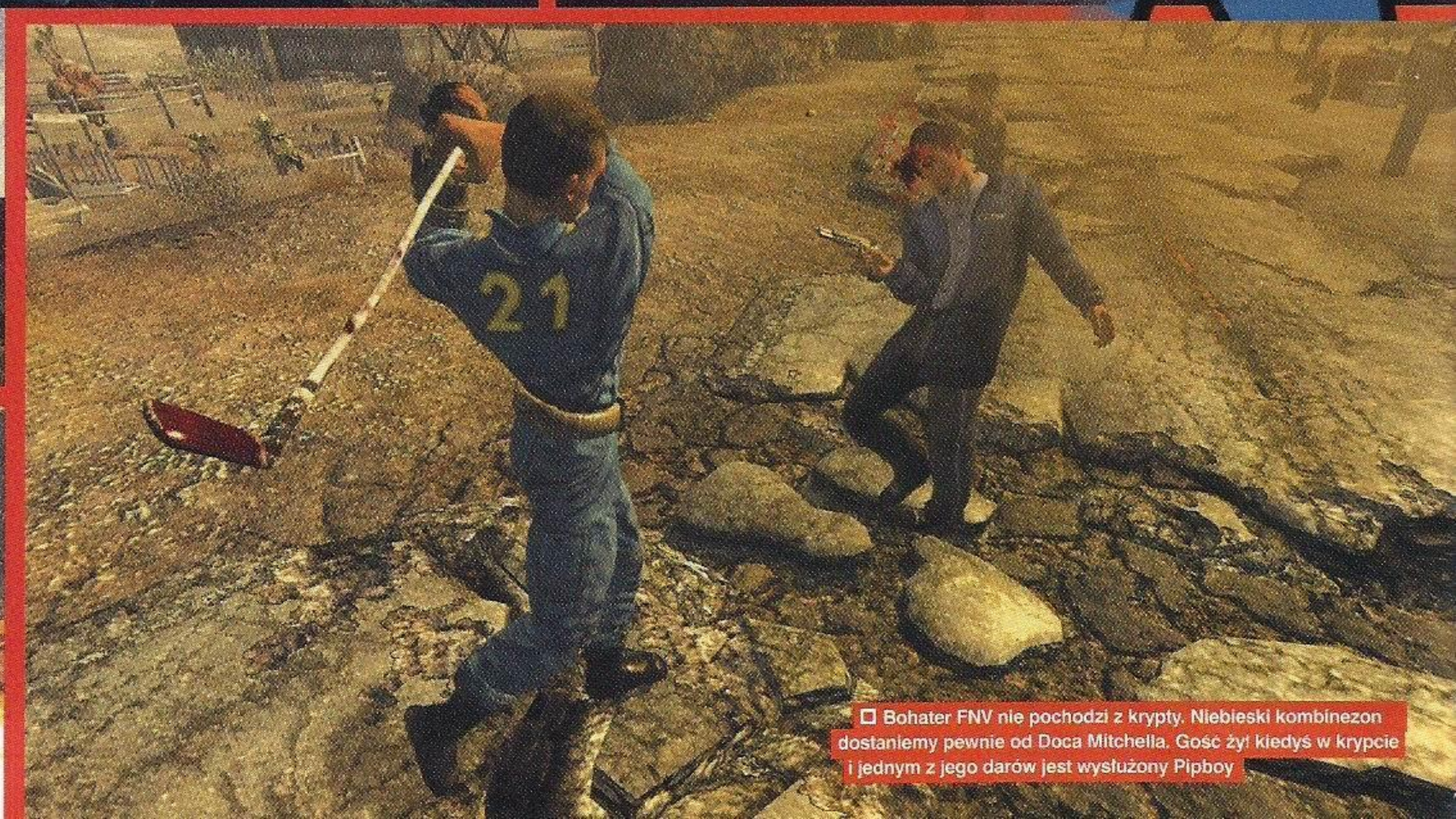
To miasto, gdzie można spuścić popędy ze smyczy i nie przejmować się kacem. Tym moralnym, rzecz jasna.

Czasem zdarza się też i tak, że ten zwyczajny, przyziemny kac jest tak wszechpotężny, że nie wiadomo, co się stało, gdzie jest nasza górna jedynka, czyj to berbeć ryczy w szafie, co w łazience robi tygrys i ogólnie „osochozi jakby". Nazwa „Vegas" wciąż zobowiązuje, bowiem w najnowszej odsłonie kultowej serii Fallout, bohater budzi się z równie ciężką głową, co brygada z filmu, do którego piłem. W sensie – odnosiłem się, bo jak pić, to oczywiście do lustra. Mniejsza z tym, wracając do gry: w „New Vegas" budzimy się z konkretnym helikopterem w chacie niejakiego doktora Mitchella, chirurga z zapyziałej dziury o nazwie Goodsprings. „No już, spokojnie" zagaduje Doc, kiedy kilka sufitów powoli zjeżdża się w jeden. „Byłeś nieprzytomny przez parę dni. Rozluźnij się na chwilę, postaraj pozbierać do kupy... Może zaczniemy od tego, jak masz na imię?" Tak, każdy gracz obeznany z ostatnimi dokonaniami Bethesdy wie już doskonale, czym to pachnie. Chłopaki z Obsidian nie wyłamali się i wpletli tworzenie postaci w rozgrywkę. Doktorek po chwili prowadzi nas do maszyny, która testując organizm naszej postaci pomoże określić jej statystyki – nie są one ani na jotę zmienione względem Fallout 3, to wciąż stary, dobry system SPECIAL, czyli siedem głównych cech (siła, percepcja, wytrzymałość, charyzma, inteligencja, zręczność i szczęście) oraz zestaw obliczanych na ich podstawie umiejętności. Jeszcze tylko psychologiczny test (odpowiednik GOATa z „podstawki", tyle że w formie plam Rorschacha) i można ruszać w słoneczny plener. Cały proces tworzenia postaci przebiega dużo szybciej niż dorastanie w krypcie 101, wałęsać się po pustkowiach możemy już w pięć minut po rozpoczęciu rozgrywki.

INFO
DEVELOPER: OBSIDIAN
WYDAWCA: BETHESDA
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, X360

GOODSPRINGS

Niedawno pokazany pierwszy trailer New Vegas, przestał już być tak enigmatyczny. Robot mozolnie



Bohater FNV nie pochodzi z krypty. Niebieski kombinezon dostaniemy pewnie od Doca Mitchella. Gość żył kiedyś w krypcie i jednym z jego darów jest wysłużony Pipboy

Nieboskłon nad zachodnim wybrzeżem prezentuje się bardzo atrakcyjnie. Nevada nie jest tak skażona, jak okolice Waszyngtonu

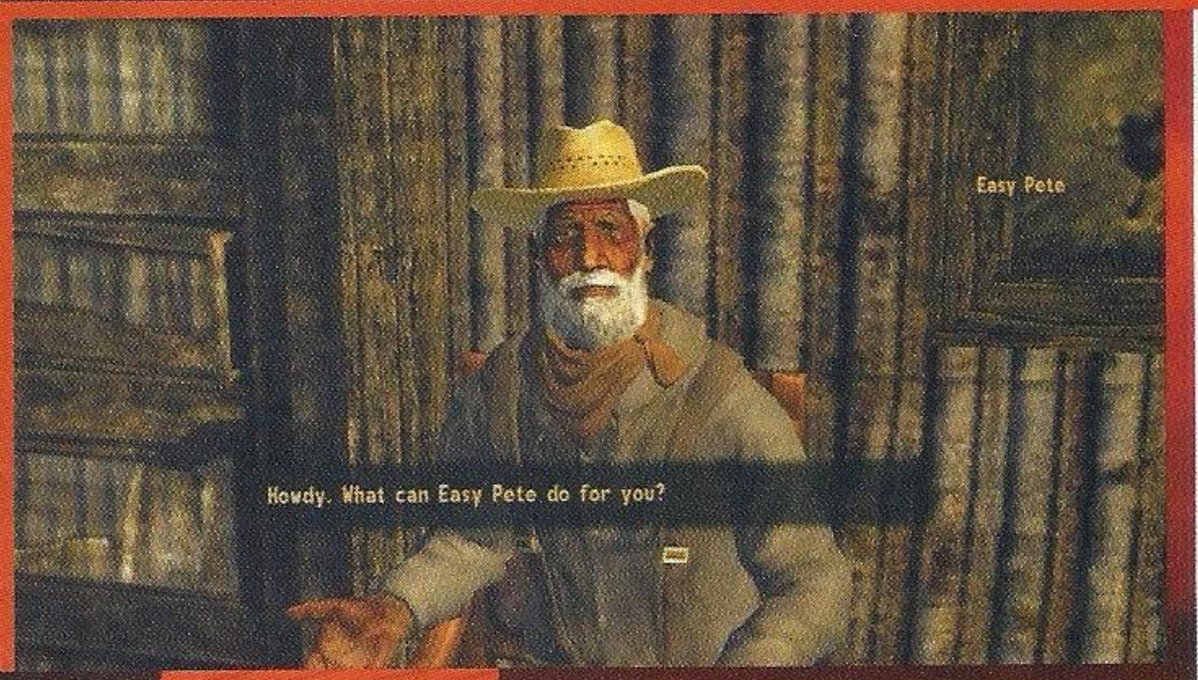
wykopujący z piachu trupa przy akompaniamencie radosnej muzyczki ma na imię Victor. „Trupem" okazuje się być nasza postać, do niedawna parająca się zawodem kuriera. Na naszej trasie, biegnącej przez pustynię Mojave do New Vegas, wydarzyło się coś bardzo niedobrego: ktoś wpakował nam w baniak kulkę i pozostawił na śmierć w słońcu, ku uciesze pomniejszych ścierwojadów. Victor jest na tyle przyzwoitą puszką, że zanosi ledwo żywą postać do wspomnianego wyżej Doca Mitchella. Tam, po krótkiej rekonwalescencji, dochodzimy do jedynego słusznego wniosku – w kaszę nie powinno się nam dmuchać, dziurawić głowy tym bardziej, dlatego koniecznym jest ustalenie, kto za tym dmuchaniem i dziurawieniem stoi.

Kiedy doktorek pozbiera nas już do kupy, można ruszyć w długą, ale o wiele lepiej przyjrzeć się miasteczku Goodsprings. To stylizowany na Dziki Zachód zbitek kilku chałup plus obowiązkowy saloon i równie obowiązkowe kłopoty z bandą wyjętych spod prawa oprychów. Bandziory to zbiegli więźniowie i z moralnością mają tyle wspólnego, co pralka z szachami – stanowią więc całkiem niezły pierwszy krok na drodze odszukania ludzi odpowiedzialnych za naszą przymusową hospitalizację. Fajnie się, nawiasem mówiąc, chłopaki nazywają – Powder Gangers. Jeden z wielu przykładów na mocne poczucie humoru scenarzystów z Obsidian.

Nie tracąc więc zbyt wiele czasu, od razu trafiamy w sam środek kłopotów. Grupa oprychów postawiła miejscowym ultimatum – albo wydadzą kupca, któremu niedawno udzielili schronienia, albo oddadzą go razem ze wszystkim co mają, wliczając w to życie. Sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że Ringo, czyli rzeczony kupiec, zamknął się w kiblu i ani groźby ani prośby nie są w stanie wyłuskać go ze świątyni dumania. Nasz heros ma pierwszą okazję do wykazania się, a przed nami staje pierwszy z wielu wyborów. Nieszczęsnego Ringo możemy wydać Gangersom, licząc na ich łaskę i – kto wie – być może przydatną w przyszłości przyjaźń. Zrazi to do nas jednak nie tylko będącego przedmiotem awantury kupca, ale również uczciwych mieszkańców Goodsprings. A na reputację w Fallout: NV trzeba będzie uważać o wiele bardziej, niż było to w przypadku F3 (po szczegóły zapraszam do ramki). Jeżeli zdecydujemy się stanąć w obronie miasteczka, zaczniemy współpracę z miejscową rangerką, która uzbroi nas w podstawową pukawkę i usłużnie poinformuje, że możemy ją sobie i tak wsadzić, bo bandziorów jest tylu, że bez pomocy nie damy im rady. Można zapytać, na przykład, jednego z NPC, czy nie użyczyłby nam kilku lasek dynamitu.

Dochodzimy do dobrego momentu, by wspomnieć o zmianach, jakie do systemu prowadzenia dialogów wprowadził Obsidian. Twórcy założyli sobie, że umiejętności postaci powinny służyć do czegoś więcej, niż fizyczne pokonywanie przeszkód (czyli otwieranie drzwi, hakowanie terminali komputerowych czy wzmacnianie miotanych granatów) i dlatego wplątali je w rozmowy. Teraz po wpakowaniu mnóstwa punktów w umiejętność posługiwania się materiałami wybuchowymi, nie tylko będziemy w stanie sprawnie i bezpiecznie je uzbrajać, ale również prowadzić na ich temat rozmowy. Wysoka wartość „ładunków wybuchowych" pozwoli nam zaznaczyć odpowiednią opcję dialogową, kiedy wioskowy górnik, Easy Pete, zapyta czy aby nie urwiemy sobie rączek tym dynamitem. Chociaż może „zaznaczyć" nie jest akurat najszczęśliwiej dobranym słowem – bowiem daną opcję dialogową wybrać można i bez wysokiej wartości skilla. Postać wciśnie wtedy rozmówcy mało przekonujący kit i z dynamitu nici. Opcje dialogowe nawiązujące (czy raczej: „testujące") do umiejętności będą więc widoczne cały czas. Według autorów ma to zachęcić graczy do pimpowania postaci przed ważnymi pertraktacjami. W jaki sposób? Po staremu, szprycując lekami, narkotykami albo czytając książki, poradniki i inne żurnale.

Takie oblane testy mogą być generatorem zabawnych tekstów i sytuacji. Kiedy nasza postać będzie starała się przekonać mieszkańców Goodsprings do stawienia bandytom czynnego oporu, może walnąć przemowę o sprytnej pułapce, jaką zastawi na szubrawców. Biada jednak, jeśli posiada przy tym nikczemnej wartości umiejętność „skradanie", bo wtedy przemowa pełna będzie wstawek typu „eee" lub „tak jakby". Komiczna sprawa, przywódca niezbyt porywający do walki. Takie wypociny jedna z NPC komentuje „No to powodzenia z twoją, hm, pułapką." Jak dla mnie super – zależnie od statystyk, w pewnych sprawach nasz heros będzie ekspertem, w innych wyjdzie na debila.



ROBOT MOZOLNIE WYKOPUJĄCY Z PIACHU TRUPA PRZY AKOMPANIAMENCIE RADOSNEJ MUZYCZKI MA NA IMIĘ VICTOR. „TRUPEM" OKAZUJE SIĘ BYĆ NASZA POSTAĆ, DO NIEDAWNA PARAJĄCA SIĘ ZAWODEM KURIERA

NOWE VEGAS

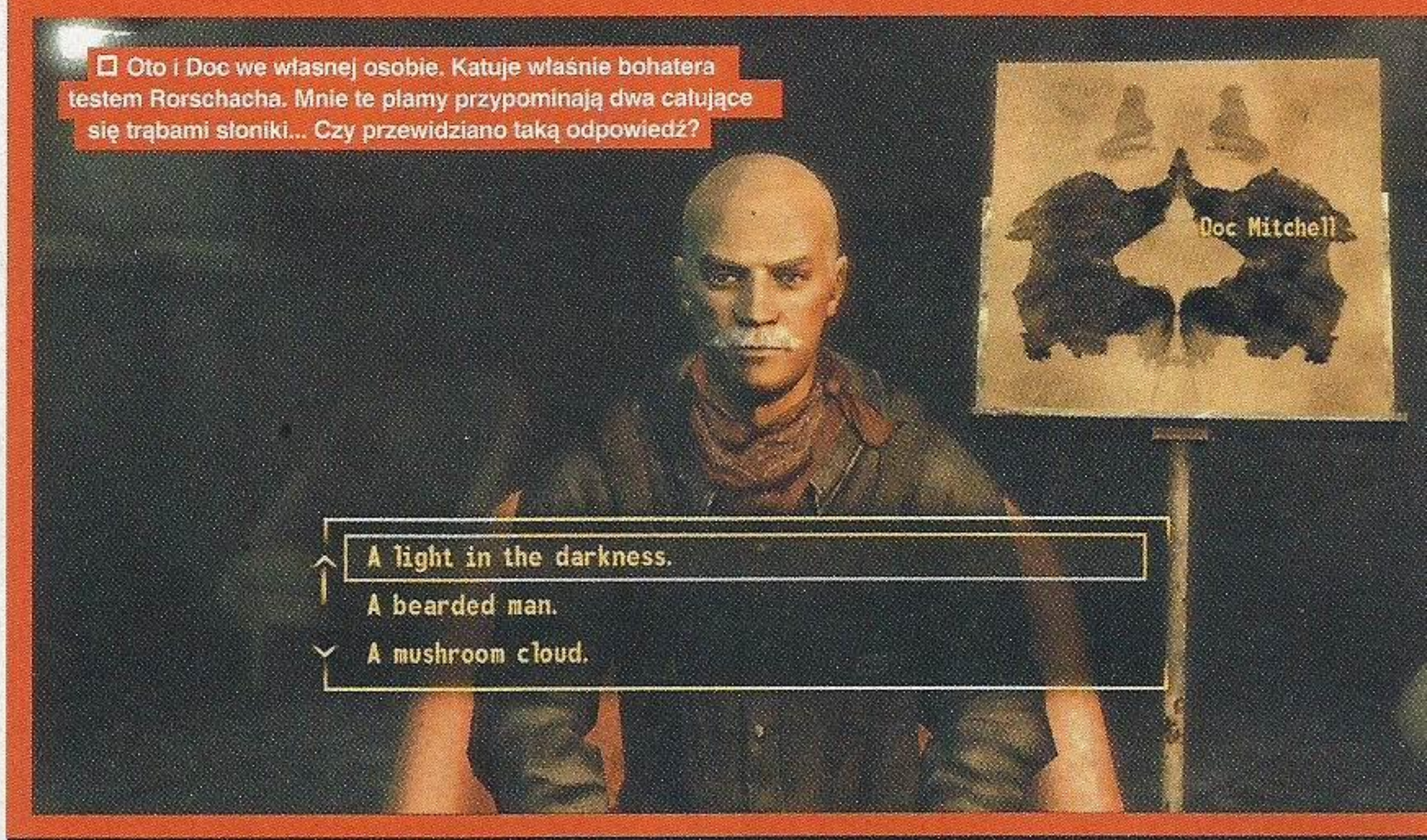
Vegas, nawet po wojnie nuklearnej, pozostało klejnotem pustyni. Wciąż ma energię elektryczną, jest też dostęp do wody pitnej. Wszystko inne potrzebne do życia załatwiane jest handlem.

Główne skrzypce w świecie nowego Fallouta mają grać trzy frakcje i to one ścierają się w walce o kontrolę nad miastem. Pierwsza z nich, Ceasar's Legion, to mafia handlująca ludźmi. Siedzibą łowców niewolników jest kolorowa, pięknie oświetlona neonami dzielnica New Vegas. To pod ich nadzorem działają najlepsze w mieście kasyna, to oni trzęsą handlem. Co ciekawe – nie mają być źli do cna. Tak samo jak nie do końca dobra jest New California Republic, niby kontynuująca tradycje USA nacja, w praktyce niebezpiecznie bliska zwyczajnego zamordyzmu. Pomiędzy tym wszystkim jest trzecia siła, czyli „normalni ludzie" próbujący przeżyć w tym świecie. Od nas zależy, czyje będzie na wierzchu. ■

PO STAREMU

Powróci parę mechanizmów, które Bethesda wyrzuciła ze swojej wizji Fallouta. Obsidian zapowiedział, że dorzucą do gry jeszcze jeden stopień trudności, czyli „hardcore". Tryb ten nie będzie jednak prostym podbiciem statystyk przeciwników i obniżeniem cech naszej postaci – chociaż to oczywiście też będzie miało miejsce, bo w trybie hardcore walka ma być o wiele bardziej wymagająca. Z bardziej poważnych zmian należy wymienić fakt, że amunicja znów będzie miała swoją wagę, co w rażący sposób ograniczy możliwości bojowe gracza – jak za starych czasów, tachanie ze sobą dwustu nabojów do shotguna będzie luksusem, na który stać będzie postaci bardzo silne lub takie, które w plecaku nie mają nic poza amunicją. A powinny mieć, bo w trybie hardcore uleczenie przetrąconej kończyny będzie wymagać użycia torby lekarskiej, a nie tylko zastrzyku ze stimpaka. Które zresztą też będą mocno osłabione, gdyż nie uleczą nas z efektem natychmiastowym – regeneracja zdrowia zajmie trochę czasu. Nie da się więc już zapauzować potyczki, nałykać stimpaków i wrócić do boju w końskim zdrowiu. To jednak nie koniec atrakcji dla kochających wyzwania i rzucanie padem. Żeby było jeszcze milej, trzeba się martwić problemem odwodnienia. Podczas podróży przez pustkowia postać może umrzeć z pragnienia, dlatego dobrym pomysłem jest tachanie zapasu wody (gustowny plecaczek na H2O możecie zobaczyć powyżej).

Innym powrotem do przeszłości będzie nieco zmieniony system reputacji. Nadal na karcie postaci będziecie mogli znaleźć wskaźnik karmy, który informować będzie o ogólnym postrzeganiu bohatera przez świat gry. Dodatkowo jednak, każde z ludzkich osiedli i każda z co większych frakcji będzie miała swoją indywidualną ocenę postaci. Wymordowanie połowy populacji jakiejś wioski nie ujdzie nam na sucho tylko dlatego, że uratowaliśmy mieszkańców innej. Jak w pierwszych dwóch Falloutach – w pewnych miejscach będziemy wyklęci, w innych rzucać nam będą pod nogi kwiaty i staniki. ■



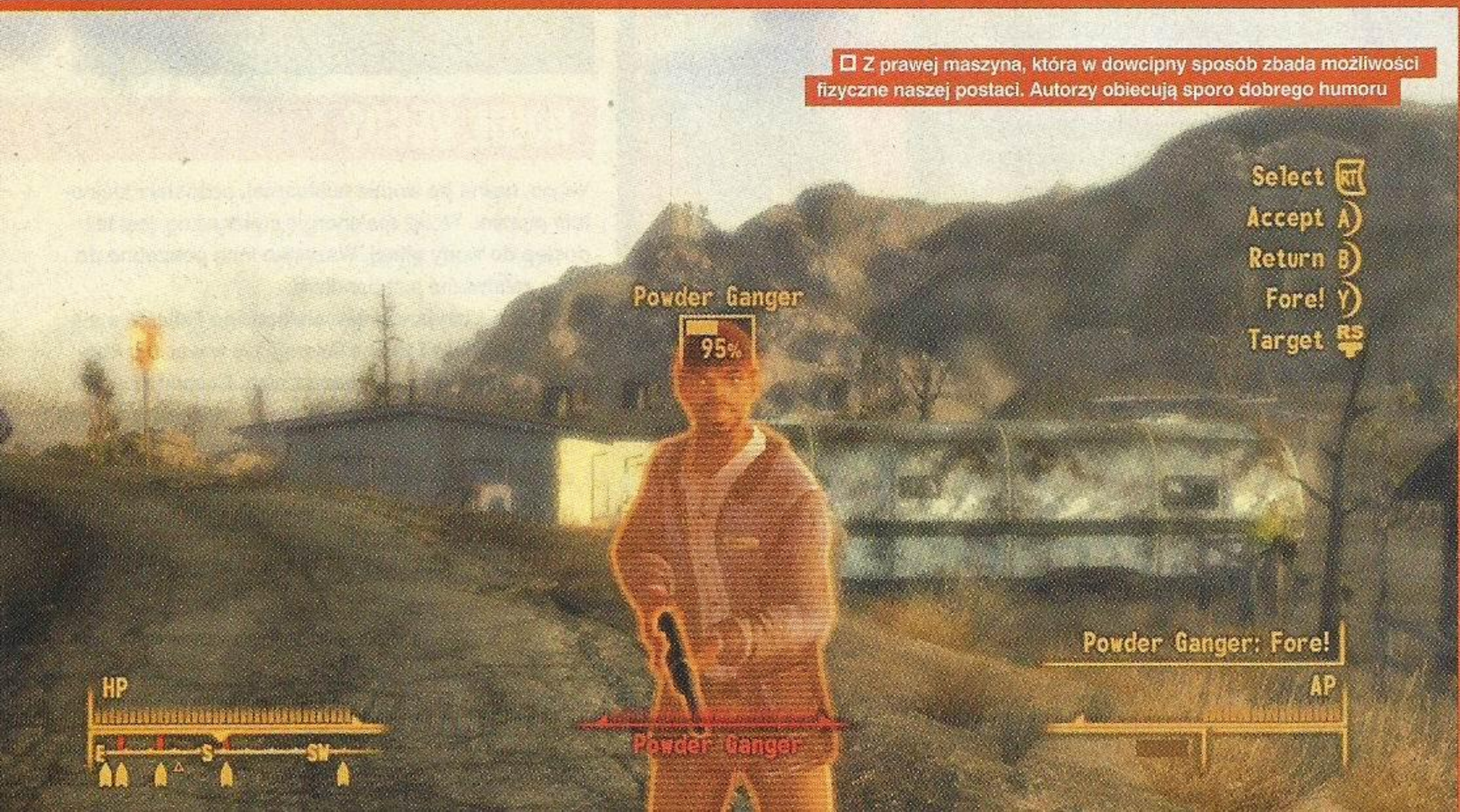
Oto i Doc we własnej osobie. Katuje właśnie bohatera testem Rorschacha. Mnie te plamy przypominają dwa całujące się trąbami słoniki... Czy przewidziano taką odpowiedź?

Systemu walki obsydianowi nie poprawili już tak znacząco – dlatego kiedy do miasteczka przychodzą Powder Gangers, niczym w westernie krocząc w słońcu przez główną (bo jedyną) ulicę, wystarczy odpalić VATS i cisnąć dynamitem w środek grupy dziesięciu bandziorów. Kozaki takiego przywitania z przytupem się nie spodziewali, więc dają się zaskoczyć. Potem to już kwestia kilku strzałów z pistoletu od pani ranger i skatowanie niedobitków kijem do hokeja. Tutaj da się zauważyć jedyną nowość – każda z broni ręcznych będzie miała swój indywidualny atak specjalny. Kijem da się przysunąć przeciwnikowi w nabiał, co skutecznie powali go na glebę i chwilowo wyeliminuje z zabawy. Jak na to zareagują adwersarze płci odmiennej? Ciężko powiedzieć, ale w starych falloutach kobiety trafione w niesforne części ciała otrzymywały mniej obrażeń od mężczyzn. Obsidian na pewno przeprowadził obszerne badania organoleptyczne i dostaniemy w ręce realistyczny model walki, który zmusi nas do zmiany taktyki podczas walk z przedstawicielkami płci pięknej oraz kastratami (bo w Vegas wszystko jest możliwe).

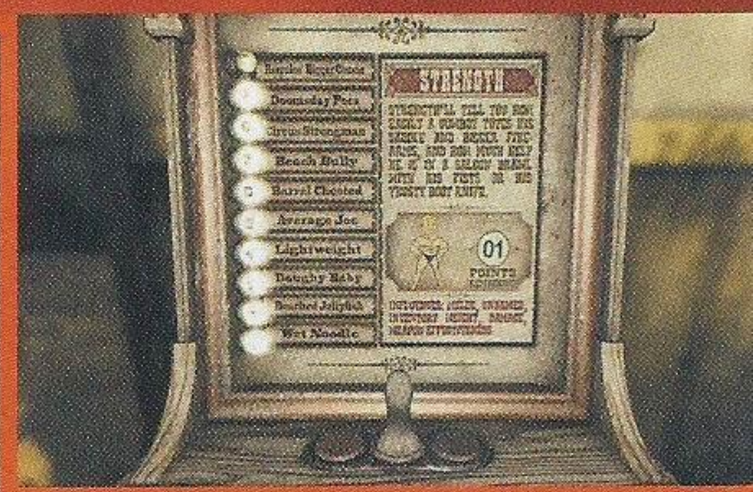
BLACK MOUNTAIN

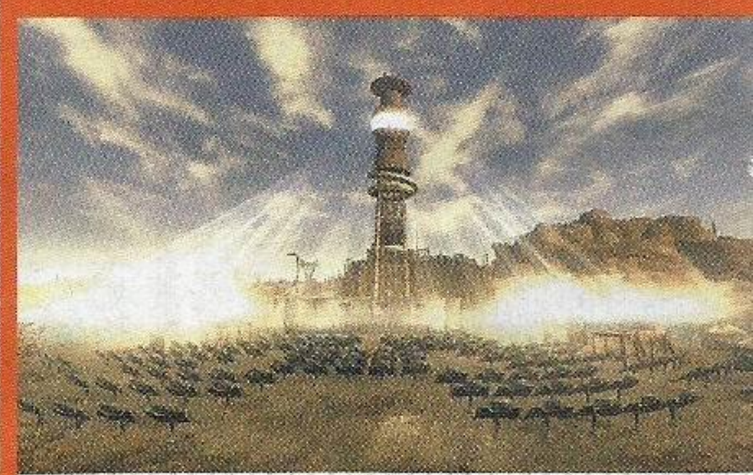
Posiłkujący się umiejętnościami system dialogów i możliwość walenia przeciwników po klejnotach to nie jedyne nawiązania do klasycznych falloutów. Powróci, oczywiście, samo miasto (w dwójce odwiedzaliśmy przecież New Reno) oraz jego okolice. Na zachodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych spadło o wiele mniej bomb, niż na tereny, po których hasaliśmy w części trzeciej. Dlatego czyste, błękitne niebo nie będzie niezwykłym widokiem, flora prezentuje się o wiele okazalej (w każdym razie w porównaniu z tym, co porasta Capital Wasteland). Skutkować to będzie nieco żywszą kolorystyką gry oraz bardziej różnorodnymi miejscówkami. Fauna też ma się nieźle, powrócą starzy znajomi – biegające na dwóch łapkach gady zwane Gecko po staremu postarają się odgryźć nam pół łydki. O wiele częściej spotkamy też inteligentne supermutanty, z którymi da się zamienić słowo lub dwa. W czasach Mastera, czyli ojca supermutantów, istniała przecież cała kasta rozumnych olbrzymów. Tutaj Fawkes nie byłby aż tak niezwykły.

W pewnym momencie gry, wiedzieni audycją radiową, trafimy do lokacji o nazwie Black Mountain. Audycja jest zresztą całkiem ciekawa, polega bowiem na tym, że dzień w dzień jakaś szalona baba grozi ghoulowi śmiercią, po czym daje się ułaskawić – przynajmniej do jutra – obietnicą ghoula, że ten naprawi jej ulubionego robota. Stacja radiowa, w której dzieją się te cyrki, umiejscowiona jest właśnie na Czarnej Górze, której pilnują patrole dwóch grup mutantów – jedna rozumna, sprawująca władzę, druga pełna kołków zdolnych tylko do pociągania za spust. Powracają tutaj też znane z jedynki Nightkin, czyli wyposażone w stealthboye supermutanty. Dostać się do stacji radiowej można pokonując całe to tałatajstwo, ale rozwiązanie siłowe nie jest na szczęście jedynym. Większość tej misji można przejść po cichu, skradając się pomiędzy patrolami



Z prawej maszyna, która w dowcipny sposób zbada możliwości fizyczne naszej postaci. Autorzy obiecują sporo dobrego humoru





Oddając się na usługi New California Republic możemy liczyć na dostęp do wymuskanego sprzętu i odzienia

bydlaków i docierając do radiostacji umieszczonej w ich obozie. Za jej pomocą (oraz zapewne przy odpowiednim zestawie skilli) można skłócić mutanty sprytniejsze z tymi mającymi kartofle pod kopułami. Chłopaki ruszają do bratobójczej walki, a my radośnie korzystamy z zamieszania i wślizgujemy się do stacji radiowej. Uwolniony ghoul okazuje się być postacią, która może zostać naszym towarzyszem podróży. Tymi będzie nieco łatwiej zarządzać podczas walki (i nie tylko), bowiem wzorem bioware'owym dostaniemy do dyspozycji wygodny okrąg z prostymi rozkazami dla kompanów (chodź, zostań, zmniejsz dystans, itd.). Obejdzie się więc bez konieczności rozmowy z podwładnym za każdym razem, gdy zechcemy zmienić taktykę.

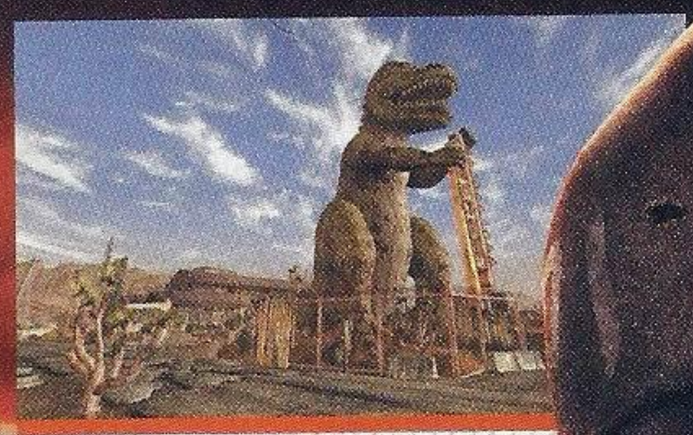
Jeszcze tylko słówko o wspomnianej wcześniej szalonej babie. Raszpla okazuje się być supermutantką w kanciastych okularach i z peruką na głowie. Ale to już historia na inny wieczór, jeśli pozwolicie.

CZYSTE, BŁĘKITNE NIEBO NIE BĘDZIE NIEZWYKŁYM WIDOKIEM, FLORA PREZENTUJE SIĘ O WIELE OKAZALEJ. W KAŻDYM RAZIE W PORÓWNANIU Z TYM, CO PORASTA CAPITAL WASTELAND

NEW VEGAS

Marka Fallout zatoczyła dość ciekawe koło. Kiedy umierał Interplay, wydawca dwóch pierwszych części (i paru odprysków), team Black Isle pracował nad trzecią częścią serii, roboczo nazywaną „Van Buren". Projekt został skasowany, a ludzie z Czarnej Wyspy rozpierzchli się na cztery strony świata. Część z nich założyła ekipę Obsidian, która zdołała zasłynąć jako niezły rzemieślnik od sequeli gier BioWare – Neverwinter Nights II czy KotOR II były grami bardzo dobrymi, swoje błędy i niedoróbki zawdzięczające tylko i wyłącznie popędzającemu ekipę wydawcy. Teraz dostali misję stworzenia sequela tytułu, który przed laty był ich własnością. Wydaje mi się, że może to grze wyjść tylko na zdrowie. Chriss Avellone, dyrektor kreatywny Obsidian, któremu dane było pracować również przy drugiej części serii, stwierdza, że „są dwa filary, na których musi opierać się każdy Fallout. Pierwszym jest to, że gra musi wyglądać jak przyszłość, jaką sobie wyobrażali ludzie z lat pięćdziesiątych. Potem trzeba na to spuścić bombę. Drugą rzeczą jest swobodna eksploracja i możliwość decydowania o tym, gdzie się pójdzie i co się zrobi. Bethesda zrobiła to cholernie dobrze." Zaraz potem zaczyna opisywać zmiany, których dokonują w grze – powrót rozbudowanych dialogów i pewnych mechanizmów rozgrywki (patrz – ramka), starego systemu karmy, o wiele więcej humoru, a nawet lokacji, które miały wylądować w Van Buren (jak tama Hoovera czy więzienie, z którego nawiali Powdersi). Brzmi to trochę jakby przyznawał, że Bethesda stworzyła o wiele lepszy silnik oraz mechanizm prezentacji świata, niż te w którejkolwiek ze starych części. Jednocześnie wierzy, że przepis na duszę Fallouta nadal jest w dłoniach spadkobierców Black Isle. W każdym razie mam nadzieję, że tak właśnie jest. Przekonamy się o tym pod koniec roku.

//sasori



STRZAŁY ZZA WINKLA

SKRZYNKI, KONTENERY I MURKI ROBIĄ KARIERĘ

Moda na system osłon zaczęła się wraz z epickim nadejściem Gears of War. Jednak wielu graczy z pewnością pamięta strzelaninę Kill.Switch, która w czasach PlayStation 2 stawiała na taktyczną rozgrywkę, wykorzystując Offensive Cover System, a nie bezmyślne parcie do przodu. Jeszcze wcześniej był Winback na Nintendo 64 i Metal Gear Solid na PlayStation, a przed nimi osłony pojawiły się na automatach w Bonanza Bros. (SEGA) i Rolling Thunder (Namco), ale to jednak nieco inna historia. Dzisiaj liczba gier, w których trzeba chować się za osłonami, gwałtownie wzrosła. Co jest takiego fajnego w strzelaniu zza winkla?

BYŁEM TU PIERWSZY

Najpierw warto spojrzeć na gry, które korzystają z dobrodziejstw tego pomysłu. Pamiętam, że sporym szokiem był wydany na PS2 w 2002 roku pierwszy The Getaway, zrywający z jakimikolwiek informacjami na ekranie, dotyczącymi stanu zdrowia postaci. Gracze musieli obserwować garnitur gangstera, który pokrywał się coraz większymi plamami krwi. Jedynym ratunkiem były tu ściany leczące przez dotyk skuteczniej niż Kaszpirowski, wystarczyło się oprzeć i odliczać adin, dwa, tri...

Źródła zmian w podejściu do projektowania gier można upatrywać w sukcesie Halo: Combat Evolved. Wprowadzenie odnawiającej się osłony i zmniejszenie liczby apteczek wymusiło na graczach szukanie elementów otoczenia, za którymi schowają się, by poczekać na zregenerowanie się pola siłowego. Wcześniej promowane było szybkie granie, gdyż punkty życia odnawiały wyłącznie wszechobecne apteczki. Halo zmuszało graczy do kombinowania, można było zapomnieć o starożytnej taktyce strafe-'owania. Szybkość poruszania straciła na znaczeniu, bo wrogów po pierwsze było zbyt wielu, a po drugie – byli na tyle cwani, że potrafili się wycofać, by także naładować osłony pancerzy.

Mimo wszystko, strzelaniny z perspektywy pierwszej osoby nie wprowadziły tak mocnych zmian, jak Gears of War. Jedynie Killzone 2 stawia na ten system i dostarcza całkiem taktyczne podejście do wymian ognia. Tu nie ma miejsca na szalone ataki; trzeba wywalczyć sobie pozycję przeskakując pomiędzy kryjówkami. Drugim przykładem jest Rainbow Six: Vegas, gdzie producent zastosował zarówno FPP, jak i TPP z systemem osłon. Zresztą nawet ostatnia część Halo zaczęła chować graczy po kątach, gdy w ODST zabrakło Master Chiefa i wrogowie z miejsca stali się śmiertelnie niebezpieczni. Choć zespół Bungie nie wprowadził przylepiania się do ścian, to i tak rozgrywka zmuszała do wykorzystywania otoczenia do walki. Nie raz kucałem zza samochodem, czy kontenerem na śmieci, by na sekundę wystawić nos i posłać jeden pocisk w łeb Grunta.

Zupełnie inne podejście do osłon ma z kolei zespół DICE. W serii Battlefield można się co prawda ukryć za solidną ścianą, ale nie daje to poczucia bezpieczeństwa. W końcu w Bad Company snajper na dachu budynku nie czuje się pewnie, skoro cały gmach można zniszczyć. Natomiast serie Call of Duty i Medal of Honor zapewniały kilometry okopów, choć ich domyślny poziom trudności nigdy nie kazał czołgać się po teksturach podłoża. Może poza słynną misją na plaży Omaha w MOH: Frontline z 2002 roku. Jednak już Modern Warfare 2 dorzucił do zabawy tarcze, które bardzo przydają się w trybie multiplayer (zakładając, że ma się zgraną drużynę).

Z kolei gry akcji, w których kamera pokazuje postać zza pleców, całkowicie przeskoczyły na patent, który zapewnił sukces Gears of War. Army of Two wprowadziło ciekawe rozwinięcie z kooperacją i wystawianiem się jednej z postaci na ogień przeciwnika, by towarzysz mógł stać się na chwilę „niewidzialny". Ten tytuł wprowadził również przerywniki, w których gra zamienia się w radosną rzeźnię, czy polowanie z karabinem snajperskim na bezbronnych żołnierzy. EA trzeba też podziękować za ruchome osłony, czyli choćby drzwi od samochodów. Znowuż Dark Void to ciekawy przykład, bo cover system zastosowano tu nawet w miejscach, gdzie bohater wspina się po pionowych ścianach. Ostatecznie nawet Grand Theft Auto IV uległo modzie na wymiany ognia zza osłon i tym samym Rockstar wyeliminował problem z celowaniem, który ciążył na konsolowych wersjach tej gangsterskiej serii. Cover system w różnych formach pojawiał się także w The Club, 50 Cent: Blood on the Sand, Quantum of Solace i Red Faction: Guerrilla, a wkrótce zobaczymy go w Quantum Theory.

Jak widzicie, pomysł odbił się szerokim echem w branży i doszło wręcz do tego, że grom, które nadal stawiają na czystą rozwałkę, szybko przylepiono łatkę „głupich strzelanek", w których przechodzą najbardziej durne akcje, czego przykładem jest seria Mercenaries, czy dwie części Just Cause.

CO JEST TAKIEGO FAJNEGO W CAŁYM TYM PATENCIE? STARCIA WYDAJĄ SIĘ BARDZIEJ REALNE, A WROGOWIE NIE SĄ JUŻ TYLKO MIĘSEM ARMATNIM, BO TRZEBA SIĘ MOCNO NAMĘCZYĆ, BY KOGOŚ TRAFIĆ, NIE WSPOMINAJĄC O ZASTRZELENIU

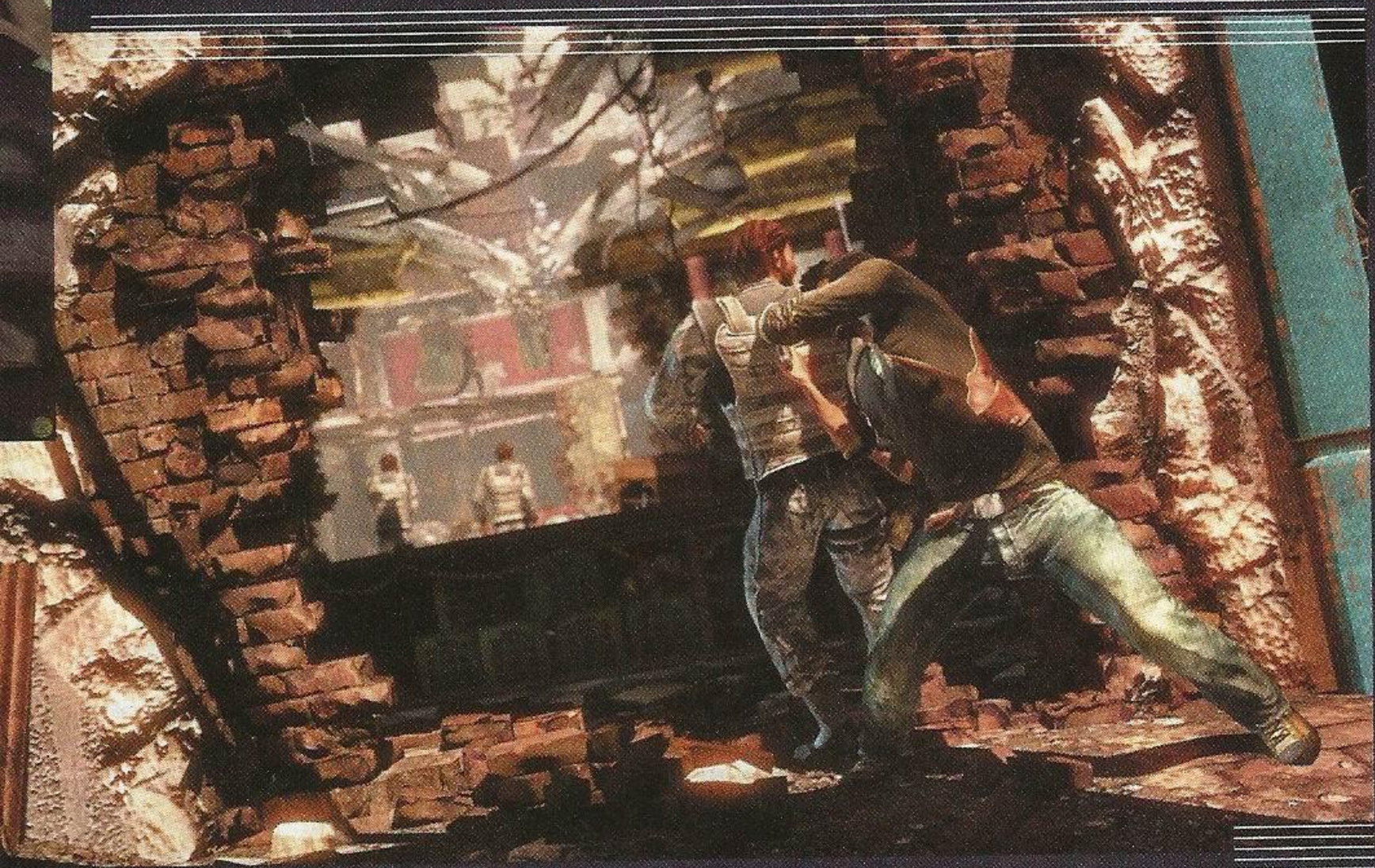
UWIELBIAM DOTYKAĆ ŚCIAN

Co jest takiego fajnego w całym tym patencie? Starcia wydają się bardziej realne, a wrogowie nie są już tylko mięsem armatnim, bo trzeba się mocno namęczyć, by kogoś trafić, nie wspominając o zastrzeleniu. Poza tym filmy wojenne stawiają na pozostawanie za osłoną i ten klimat wreszcie można wykorzystać w grach, rezygnując równocześnie z apteczek. Regenerujące się życie wymusza taktyczne podejście do walki. Nie można też zapomnieć o tym, że teraz wrogów na planszy może być kilkudziesięciu, a i tak gracze sobie z nimi poradzą. Na plansze można wrzucić całe armie, a nie kilku pokracznych mutantów, których kiedyś można było szybko wystrzelać.

Sam pomysł zapożyczono w sumie ze skradanek. W końcu setki godzin przylepiania się do ścian w serii Tenchu to dobry trening przed Gears of War. Ciężko to opisać, ale po prostu miło jest wyskoczyć na ułamek sekundy z ukrycia, posłać celny pocisk, wrócić na pozycję, przeładować broń i zgarnąć osiągnięcie. Poza tym gracze nie lubią się nudzić,

TRYB WIELOOSŁONOWY

W głównym tekście skupiłem się na trybach dla jednego gracza, ewentualnie wspominałem o kooperacji. Jednak rozgrywki w sieci też wymagają osłon. Czasy szybkich gier, w których strafe'owanie i refleks miały największe znaczenie, dawno minęły (Gulash na pewno ma inne zdanie, ale według mnie Quake Live to miniona epoka). Zresztą w takich tytułach, jak Modern Warfare, jedna kulka załatwia sprawę, więc nie ma mowy o unikach. Teraz każdy szuka dobrego miejsca, z którego pośle kilka celnych pocisków, a sprytni gracze wykorzystują miejsca, których nie przewidział nawet producent. W Halo 3 pełno jest zakamarków, w które teoretycznie nie można się dostać, a jednak się udaje. Takie miejsca dają przewagę, bo zapewniają osłonę i można zaskoczyć pozostałych graczy. Naturalnie nie wszyscy mają cierpliwość do wynajdowania i wykorzystywania takich miejsc i nawet w Gears of War wiele osób rzuca się na fortyfikacje przeciwnika, mając nadzieję, że nieustanne przewrotki zapewnią im bezpieczeństwo. Jednak najważniejsze jest to, że nawet w szybkich rozgrywkach osłony w dalszym ciągu się sprawdzają i nie zwalniają dynamiki starcia, a wprowadzają element strategiczny.



więc po latach biegania po identycznych poziomach w końcu dzieje się coś nowego i ekscytującego. Niestety, producenci już zaczynają wpadać w pułapkę powtarzalności i nie zawsze potrafią nas zaskoczyć pomysłami na emocjonującą zabawę. W tym kontekście warto również spojrzeć na ciekawą ewolucję serii Splinter Cell, która niegdyś zmuszała do skradania się i wykorzystywania osłon, by pozostać niezauważonym, a w najnowszej części zbliża się po prostu do gry akcji, wykorzystującej cover system. Podobnie było z serią Metal Gear Solid, w której Snake przylepiał się do ścian, by sprawdzić, czy w okolicy nie ma strażników. Jednak w Guns of the Patriots korzystał z osłon, by nie dostać serii w swój stary tyłek. Kolosalny arsenał, który nosił w kieszeniach, wykorzystywał naturalnie do walki, więc w pewnym sensie i Metal Gear Solid można było zamienić w Gears of War.

OSŁONY WYSTĘPUJĄ TEŻ W PRZYRODZIE

W przypadku strzelanin gracze oczekują kolejnych sekwencji, w których przeciwnicy będą wystawiać głowy znad osłony, dzięki czemu z satysfakcją wpakują im kulkę. Niestety, cover system z góry narzuca pewne ograniczenia w projektowaniu poziomów. Skoro trzeba się chować w trakcie wymiany ognia, to trzeba mieć za czym się chować. Producenci musieli więc pokochać się ze skrzyniami, pakunkami, czy kontenerami. Gdy walka rozgrywa się na terenie portu, w magazynie, czy w hurtowni drewnianych skrzynek, nie stanowi to problemu, ale czasami trzeba zmienić miejscówkę. Tutaj twórcy mają pod ręką kilka gotowców, jak parking, gdzie gracze kryją się za samochodami, czy galerię sztuki, pełną pięknych rzeźb i innych antycznych dóbr kultury, które wezmą na siebie serię z karabinu maszynowego. Świetnie

NAJWIĘKSZYM PROBLEMEM SYSTEMU OSŁON JEST „KLEJ" PRZYLEPIAJĄCY BOHATERÓW DO WSZYSTKICH TYCH ŚCIAN I KONTENERÓW

sprawdzają się również pociągi i samoloty, w których można się ukryć za siedzeniami, czy też lasy, rosnące tylko po to, by zapewnić drewnianą osłonę. Często możemy również spotkać ruiny starożytnych budowli, bo w takich miejscówkach rozrzucanie kamiennych bloków i kolumn, czy wielkich posągów, jest jak najbardziej usprawiedliwione. Miasteczko, na które spadnie kilka bomb, to również idealne miejsce na strzelaninę z systemem osłon. W końcu eksplozje w naturalny sposób mogły rozrzucić „skrzynki" (meble, sprzęt AGD, śmietniki...), za którymi przycupną gracze.

Niestety w tych schematach szybko pojawia się nuda, więc producenci starają się urozmaicić rozgrywkę. Doskonałym przykładem jest tutaj Uncharted i poziom z pociągiem, który jest malutką, nieruchomą miejscówką wypełnioną pakunkami chroniącymi przed ogniem przeciwników. Skoro jednak pociąg się porusza, to taki etap z miejsca nabiera atrakcyjności, a atakujący helikopter wzbogaca zabawę. Podobne sztuczki zastosowano w Gears of War, gdzie osłony są ruchome i żywe – Marcus i spółka potrafią schować się za opancerzonym robakiem. Kolejny świetny patent ekipy Epic Games to „skrzynki" wysuwające się z podłoża. Grający nie ma poczucia, że biegnie po torze przeszkód, bo poziom jest pusty, ale gdy tylko zaczyna się rzeźnia, pojawiają się automatyczne osłony. Niestety, nie w każdej grze zastosowano tak eleganckie i pomysłowe rozwiązania.

GALAKTYKA KONTENERÓW

W przypadku Mass Effectów sytuacja zaczyna robić się skomplikowana. BioWare niestety nie potrafili poradzić sobie z planowaniem miejscówek i wchodząc na nowy poziom od razu wiem, skąd wyskoczą przeciwnicy. Zwyczajnie widać miejsca, za którymi można się skryć i prowadzić ostrzał. Wydawałoby się, że w przypadku gry sci-fi można pozwolić sobie na fantazyjne projekty, niestety producent jakby o tym zapomniał, przez co galaktyka składa się z samych magazynów. Praktycznie każdy poziom wypełniony jest iście kosmicznymi ilościami kontenerów. Zdaję sobie sprawę, że w uniwersum Mass Effect handel ma intergalaktyczny zasięg, ale czy naprawdę, wszędzie trzeba było wrzucać wielkie skrzynie? Najwyraźniej tak, a gra z jednej skrajności popada w drugą, bo dostarcza również przerażającą ilość murków, płotków, czy skał idealnie dopasowanych do wzrostu bohaterów. A przecież Mass Effect miał być grą RPG, w której strzelanie jest tylko dodatkiem. Tym bardziej szkoda, że nie można spokojnie podziwiać wystroju poziomów bez natrętnej myśli, że przy pierwszych skrzyniach dojdzie do wojny pozycyjnej.

Nathan Drake w drugiej części Uncharted również przeszedł metamorfozę z poszukiwacza przygód w bohatera filmów akcji, który przy okazji wspina się nie gorzej od Alaina Roberta. Jednak zespół Naughty Dog co chwilę zaskakiwał graczy niebanalnymi rozwiązaniami. Wspominałem już o pędzącym pociągu, ale najbardziej spodobała mi się scenka, gdy bohater wspina się po słupie z ogromnymi tablicami reklamowymi. Nathan nie może z niego zeskoczyć, gdyż wisi zbyt wysoko nad ziemią, a wrogowie atakują ze wszystkich stron, co wymusza ciągłą zmianę pozycji i chowanie się za kolejnymi szyldami. Prosty, ale genialny pomysł. Niestety nie wszyscy mają w nazwie firmy słowa Naughty i Dog, więc już Killzone 2 niczym specjalnym nie zaskakiwał w tym temacie. Murki, skrzynki i kolumny są w tej grze przepięknie wykonane, ale finezji w tych projektach nie znajdziemy.

BŁĘDY I SŁOWO NA PRZYSZŁOŚĆ

Największym problemem systemu osłon jest „klej" przylepiający bohaterów do wszystkich tych ścian, kontenerów i worków z piaskiem. Często nie pozwala się odkleić lub też na odwrót – nie trzyma wystarczająco mocno i postać wstaje w najmniej odpowiednim momencie. Na przykład na sekundę przed uderzeniem pocisku nuklearnego. Drugi błąd zazwyczaj dotyczy tego, że część pocisków wchodzi, gdy nie powinna lub na odwrót – choć nieprzyjaciel wystawił nieosłoniętą łepetynę, to niewidzialne pole siłowe chroni go lepiej niż najgrubszy pancerz. Na szczęście producenci szybko uczą się na błędach, więc w Gears of War 2 strzelało się lepiej, niż w części pierwszej, podobnie w Uncharted 2: Among Thieves fajniej, niż w Drake's Fortune.

Strzelaniny to obecnie najpopularniejszy gatunek na konsolach. Wyścigi, bijatyki i jRPG straciły na znaczeniu, więc ten element pojawia się w tytułach, które wcześniej radziły sobie bez nadmiaru broni. W końcu Lara Croft wychodziła z najgorszych opresji dzięki zwinności i szarym komórkom, a nie tonom wystrzelonych pocisków. Jednak w każdej kolejnej części coraz częściej strzelała, a coraz rzadziej rozgryzała tajemnice zaginionych cywilizacji. Jej młodszy kuzyn Nathan od początku stawiał na broń palną, co pokazuje, że czasy się zmieniają, a skoro nawet RPG sięga po system osłon, to znaczy, że gracze nadal świetnie się bawią tym pomysłem. Dopóki producenci będą potrafili go odpowiednio wykorzystać, możemy strzelać spokojnie, ale już teraz widzimy coraz więcej poziomów, na których rozbiła się ciężarówka przewożąca kontenery i skrzynie. //Fax

METRO 2033

SKUPIAJĄC SIĘ NA HITACH, CZASAMI NIE ZAUWAŻAMY GIER RÓWNIE CIEKAWYCH, ALE NIE AŻ TAK GŁOŚNO PROMOWANYCH. METRO 2033, ŚWIETNA STRZELANKA PROSTO Z UKRAINY, JEST JEDNĄ Z NICH

JUŻ GRANE!

Widziałem już książki wydawane po to, by promować grę, ostatnio nawet taką przeczytałem (Dragon Age: Utracony Tron), ale jeszcze nie spotkałem, żeby ktoś stworzył grę, aby promować książkę. A tak właśnie jest w tym przypadku. Zaskakujące podejście, nie przypominam sobie, by ktoś zrobił to wcześniej, ale to skuteczny sposób – wystarczyło mi kilka godzin spędzonych z wersją preview gry ekipy 4A Games, żebym nabrał ochoty do przeczytania dzieła dziennikarza i pisarza Dmitrija Głuchowskiego. Co ciekawe, książka rozpoczęła życie jako nowela, którą autor za darmo opublikował na swojej stronie internetowej w 2002 roku. Później przybrała formę „interaktywnego eksperymentu" z udziałem czytelników, którego owocem jest wydana w 2005 roku książka Metro 2033, która teraz będzie promowana między innymi w Polsce.

Tytuł gry wyjaśnia gdzie i kiedy toczy się akcja. Dwadzieścia lat po nuklearnej zagładzie, nieliczni ocalali mieszkańcy Moskwy żyją w tunelach metra. Każdy gracz dobrze wie, że w postnuklearnym świecie roi się od mutantów, ale największą bolączką ludzi sa „Dark Ones" (książkowi „Czarni"), stworzenia obdarzone mocą telepatii, potrafiące ostro zamieszać w głowach. Zebrałem te informacje do kupy i wyszło mi, że Metro 2033, to połączenie F.E.A.R. i S.T.A.L.K.E.R.a (aż dziwne, że nie nazywa się M.E.T.R.O.).

METRO WARFARE

Bohaterem gry jest młody chłopak o imieniu Artem, który na własną rękę postanawia przedostać się na drugi koniec miasta, by spełnić obietnicę złożoną wujowi – ma ostrzec mieszkańców stacji metra Polis przed zmutowanymi telepatami. To desperacka misja, czeka na niego mnóstwo niebezpieczeństw, ale najwyraźniej urodził się pod szczęśliwym atomowym grzybem, bo na swej drodze spotyka szaleńców gotowych mu pomóc. Pierwszy z nich zwie się Burbon (nie mogłem go nie polubić), gość twardy, ale potrafiący dotrzymać słowa. Pomógł mi przedrzeć się przez kilka wyjątkowo niebezpiecznych tuneli, a nawet postrzelaliśmy do mutantów na powierzchni. To była moja druga wizyta na nieświeżym powietrzu, od pierwszej zaczęła się gra. Artem wraz z towarzyszem spotkali się wtedy z dwoma mężczyznami, ale zaledwie po kilkunastu sekundach rozmowy zostali zaatakowani przez ogromne stado mutantów. Bohater padł na ziemię, obrzydliwy stwór stanął nad nim z otwartą paszczą i… Cięcie, akcja przeniosła się osiem dni wstecz.

Może to stwierdzenie trochę na wyrost, ale w kilku miejscach Metro 2033 skojarzyło mi się z Modern Warfare. Grę otwiera scenka, podczas której bohater wspina się po drabinie tuż za swoim kompanem i w momencie, gdy pozostaje mu do pokonania już tylko kilka szczebli, drabina nieoczekiwanie odrywa się od ściany i Artem runąłby w przepaść, gdyby w ostatniej chwili jeden z kumpli nie podał mu pomocnej dłoni. Kilka rozdziałów później, kiedy ponownie wyszedłem na powierzchnię, musiałem wziąć rozbieg, przebiec po dachu samochodu i przeskoczyć nad dziurą w jezdni. Niestety, bohaterowi powinęła się noga, Burbon jeszcze próbował przyjść z pomocą, ale nie udało się, Artem wpadł do dziury wypełnionej radioaktywną wodą, z której czym prędzej musiałem się wydostać.

Filmowo wyglądała również akcja, gdy musiałem strzelać do mutantów goniących drezynę ręczną (kiwajkę), na której bohater jechał wraz z trzema towarzyszami, których „Dark Ones" pozbawili przytomności. W pewnym momencie Artem wypadł na tory, szybko się pozbierałem i ruszyłem pędem za ekipą uciekając przed goniącymi mnie stworami.

4A Games jest developerem ukraińskim, firmę założyła ekipa pracująca wcześniej nad S.T.A.L.K.E.R.em. Nasi wschodni sąsiedzi nie gęsi i swoje gry mają. Teraz my czekamy na kolejną polską grę na PS3 i X360.

■ Oprawa robi bardzo dobre wrażenie, teksturki, oświetlenie, dopakowane polygonami modele postaci – wszystko jak należy. Inaczej być nie mogło, miejscówki są ograniczone, zamknięte, silnik nie musi przewalać miliona danych, słaba grafika w tej grze byłaby zbrodnią.

INFO
DEVELOPER: 4A GAMES
WYDAWCA: THQ
TERMIN: 19 MARCA
KONSOLA: XBOX 360

Mniej lub bardziej widowiskowych poskryptowanych akcji jest w Metro 2033 bardzo dużo, dzięki czemu łatwiej chłonie się fabułę. To inna gra niż BioShock, akcja jest dużo szybsza, nie ma czasu lizać ścian, szukać sekretów, by lepiej poznać świat gry i życie mieszkańców metra. Wyjątek stanowią momenty, gdy Artem dociera na jedną z zamieszkałych stacji.

STRZELAJ, NIE GADAJ

Bohater generalnie wędruje wzdłuż torów, czyli co jakiś czas musi natrafić na stację, zazwyczaj zdarza się to pod koniec misji. Podział jest wyraźny, w tunelach i na powierzchni walczy się o życie, w obozowiskach uzupełnia amunicję, kupuje broń, apteczki oraz filtry do maski gazowej. Stacje metra to nic innego, jak duże sklepy i miejsca, w których spotyka się nowych towarzyszy broni. Nie miałbym nic przeciwko, gdyby dało się pogadać z mieszkańcami, poprosić barmana, żeby nalał drinka, czy nawet stanąć z kimś do walki na pieniądze.

W niedalekiej przyszłości, dwadzieścia lat po nuklearnej zagładzie, nieliczni ocalali mieszkańcy stolicy Rosji żyją w tunelach moskiewskiego metra

Zaludnienie na stacjach jest bardzo duże, przechodząc kilka metrów mija się ludzi śpiących niczym marynarze na łodziach podwodnych, kobiety próbujące kupić kawałek mięsa na targu oraz podpitych mężczyzn siedzących przy wódce bez zakąski. Niestety, interakcja z tym światem jest właściwie zerowa, nie łudzę się, że w pełnej wersji będę mógł podjąć się jakiegoś dodatkowego zadania, Metro 2033 jest liniowym shooterem, a nie kolejnym Falloutem. Czy to zarzut? Nie, po prostu piszę, jak jest.

Interakcja ze światem jest mniejsza niż w Falloucie, ale za to akcja o wiele bardziej intensywna, a poziom trudności wyśrubowany. Grałem na średnim (normalnym) poziomie, co nie powstrzymało mutantów (i nie tylko) przed zabiciem Artema. Dobrze, że checkpointy są gęsto rozstawione, bo momentami jest naprawdę ciężko, cały czas brakuje amunicji, apteczek też jest niewiele, przeciwnicy natomiast są jak na złość wyjątkowo odporni i lubią atakować w grupach. Mutanty chodzą po ścianach i sufitach, niby głupio szarżują na bohatera, ale potrafią inteligentnie zwinąć się w kłębek i turlając utrudniać oddanie celnego strzału. Niektóre z nich podskakują, inne przebiegają obok, żeby zajść bohatera od zakrystii. To sprytni przeciwnicy, a do tego silni, po kilku ciosach gracz musi sięgnąć po apteczkę. Zdrowie samo się odnawia,

OKO W OKO Z GŁUCHOWSKIM

Dmitrij Głuchowski jest szalenie interesującą postacią. Zna pięć języków obcych, pracował w mediach w kilku europejskich krajach, próbował sił jako korespondent wojenny w Abchazji. Dmitrij jest graczem, a raczej był – dziś na granie ma bardzo mało czasu. Miło wspomina Wolfensteina 3D, Dooma, a przede wszystkim Fallouta, przy którym spędzał czas akurat, gdy pisał swoją pierwszą książkę Metro 2033. Nie ukrywa inspiracji tą grą, jednak zaznacza, że internet i gry to dla niego integralna część życia, coś normalnego, dorastał z nimi i tak naprawdę pomysły czerpał z dziesiątek tytułów, nie tylko z Fallouta.

Grę Metro 2033 pisarz określa mianem „shootera sentymentalnego". Bohater książki oraz gry pokonuje tę samą trasę, co Dmitrij, gdy był małym chłopcem i jeździł do szkoły. Już wtedy zaciekawiło go to „podziemne miasto" będące przy okazji największym na świecie schronem przeciwatomowym, którego tajemnice są pilnie strzeżone. Autor podkreślił, że pod ziemią znajdują się nie tylko tunele metra i stacje, ale również bunkry należące do instytucji rządowych.

Zapytałem go, czy uważa, że taka forma promocji książki jest dobra i inni pisarze również powinni wziąć ją pod uwagę. Twierdząca odpowiedź mnie nie zdziwiła, Dmitrij uważa, że podobny szum wokół jego dzieła mogłaby wywołać jedynie hollywoodzka adaptacja. A czy nie bał się spłycenia fabuły? Nie, jest przecież graczem i wiedział, czego się spodziewać, zależało mu tylko na tym, by klimat gry był taki sam, jak książki i jest zadowolony z tego, co udało się osiągnąć ekipie 4A Games.

W tekście głównym wspomniałem, że książka była „interaktywnym eksperymentem". Głuchowski wyjaśnił, o co chodziło. Otóż nie mógł znaleźć wydawcy dla pierwszej wersji książki („pewnie dlatego, że bohater umierał w połowie"), więc opublikował ją w sieci, gdzie spotkał się z konstruktywną krytyką – ludziom podobała się książka, ale było w niej dużo błędów merytorycznych. Zarzucano autorowi, że słabo zna moskiewskie metro, nie ma pojęcia, jak wyglądałby świat dwadzieścia lat po nuklearnym wybuchu i tak dalej. Dmitrij długo poprawiał książkę, czyli, jak sam o tym mówi, wypuszczał do niej patche, a gdy w końcu znalazł wydawcę, postanowił pozostawić tekst na stronie. Kto ma kasę i lubi mieć książki na półce, albo czuje potrzebę zapłacenia autorowi, może to zrobić, a jak kogoś nie stać, może przeczytać Metro 2033 w necie. Głuchowski twierdzi, że artyści zamiast narzekać na piractwo powinni rozważyć pójście w jego ślady: „W Rosji sprzedało się pół miliona egzemplarzy, nie wierzę, że byłoby to możliwe, gdybym nie opublikował tekstu w sieci, gdzie mogło się nim zainteresować tak wielu ludzi".

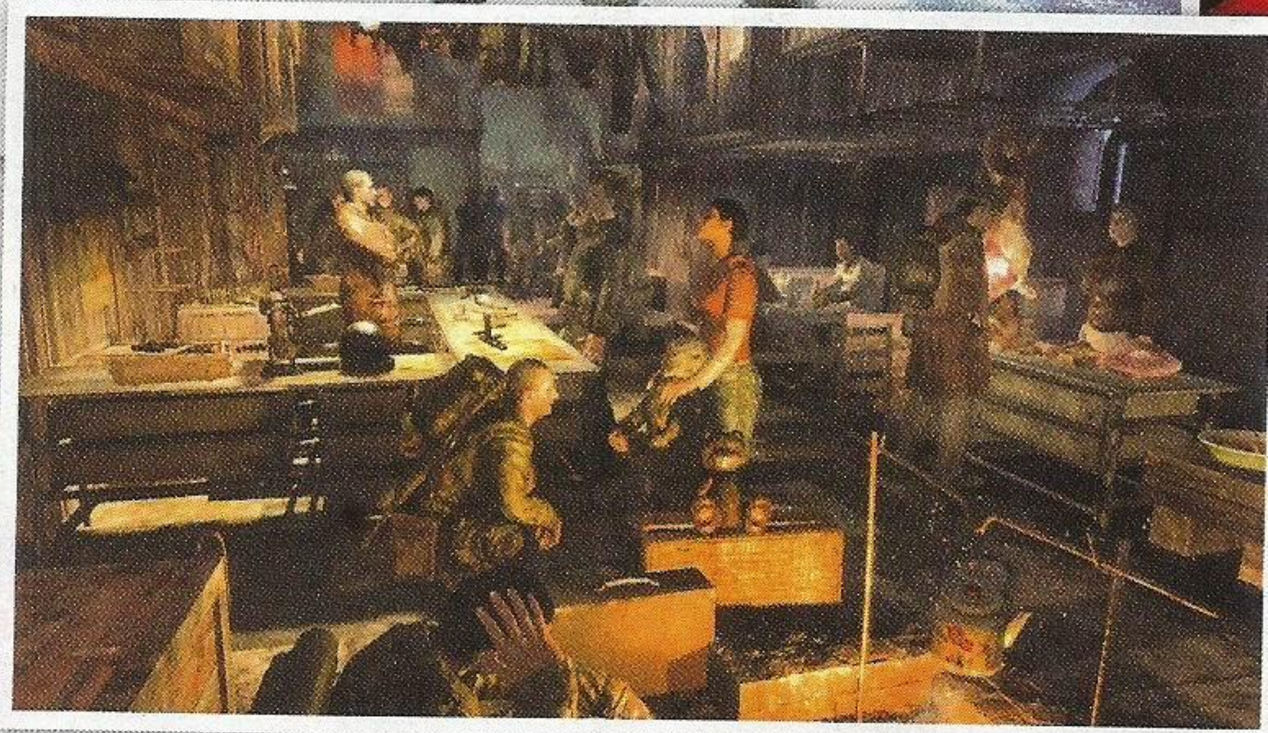
Postacie brzmią fachowo, mówią po angielsku z silnym rosyjskim akcentem, amerykanie nie daliby rady aż tak dobrze zagrać. Tylko Artem ma głos jakby miał czterdzieści lat, a nie dwadzieścia.

jednak w krytycznych sytuacjach nie ma czasu do stracenia. Trzeba tylko pamiętać, że bohater nie wchłania apteczki z kieszeni przez osmozę, należy po nią najpierw sięgnąć i jej użyć, co a) trwa, b) uniemożliwia strzelanie. Dobrze sobie to autorzy gry wymyślili, nie chodzi tylko o podkręcenie poziomu trudności, przede wszystkim zwiększyli realizm rozgrywki, co pozytywnie odbiło się na mrocznej, przerażającej atmosferze ich dzieła.

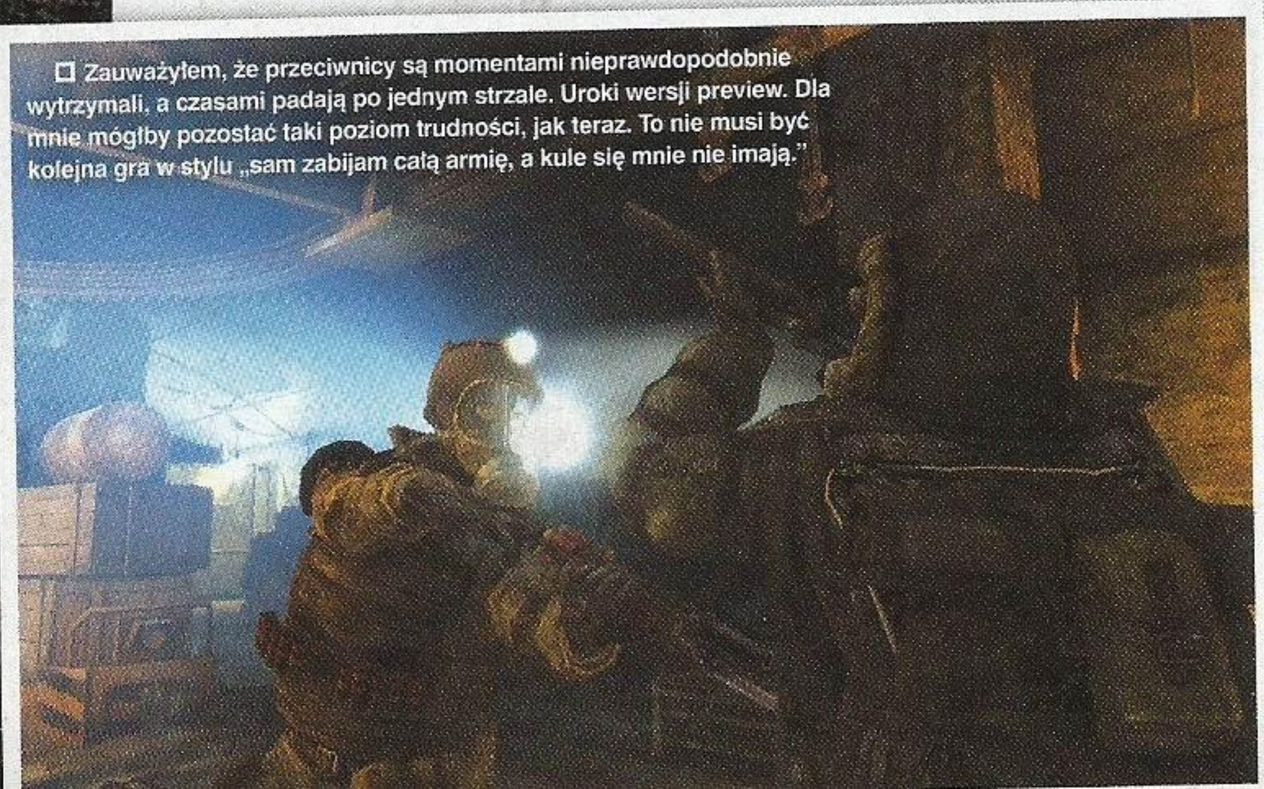
ZABAWKI HEROSA

Żeby uleczyć się, należy użyć apteczki i obejrzeć krótką animację, jak bohater wstrzykuje sobie lek. Chcecie sprawdzić dokąd iść (zwłaszcza na powierzchni droga do celu nie zawsze jest od razu widoczna)? Musicie wyjąć z kieszeni notatnik (bohater zapisuje w nim cele misji), do którego dołączony jest kompas. Kompas wskazujący nie tyle północ, co kierunek marszu, ale to szczegół. Jest zbyt ciemno, żeby dostrzec, jak wychyliła się wskazówka? W lewej ręce bohater trzyma zapalniczkę, więc wystarczy ją zapalić. Chcecie widzieć w ciemnościach? Włączcie latarkę, ale jeśli ma dawać mocniejsze światło, musicie ją podładować, tyle że wtedy Artem trzyma w obu dłoniach ładowarkę-dynamo, więc jest właściwie bezbronny.

Na powierzchni bohater wytrzyma bez maski gazowej zaledwie kilkanaście sekund zanim się udusi. Czasami trujący dym dostaje się do tuneli, więc trzeba mieć sprzęt pod ręką, by w razie potrzeby szybko z niego skorzystać. Do maski należy dokupić filtry, a później, gdy już ją się założy, trzeba uważnie kontrolować czas, bo może się okazać, że Artemowi zabraknie tlenu w najmniej oczekiwanym momencie. Uznałbym maskę za fajny, aczkolwiek niepotrzebny gadżecik, gdyby nie fakt, że podczas walki może zostać uszkodzona, a nawet zniszczona. Autentycznie zestresowałem się na widok szarżujących na mnie czterech mutantów, już nie chodzi tylko o to, żeby przeżyć, ale by z każdego starcia wyjść z jak najmniejszymi obrażeniami. Im więcej pęknięć na szybce maski (wygląda to kozacko, tak samo, jak obraz rozmazujący się podczas używania machy), tym większe nerwy podczas kolejnej jatki. Super, niezwykle mi się ten patent podoba, tym bardziej, że – jak już pisałem – stale brakuje amunicji, a na dodatek do walki używa się bardzo siermiężnych broni. Kultowej dwururce nie można odmówić uroku, ale co z tego, skoro trzeba przeładowywać co dwa strzały (ciekawostka: z każdej rury strzela się naciskając inny spust). Rewolwer jest bardzo słaby, można kupić sobie mocniejszy albo bardziej stabilny, trzeba tylko mieć czym zapłacić. Walutą są naboje wyprodukowane przed apokalipsą, warto ich szukać podczas wędrówki po tunelach oraz w czasie wizyt na stacjach, a jeśli zabraknie Wam kilku, by zdobyć fajnego gnata, polecam wymianę zwykłej amunicji na te naboje. Co prawda przelicznik jest wysoki (4:1), ale warto zainwestować w mocniejsze pukawki, by łatwiej radzić sobie w walkach z… Ludźmi!



To inna gra niż BioShock, akcja jest dużo szybsza, nie ma czasu lizać ścian, szukać sekretów, by lepiej poznać świat gry i życie mieszkańców metra



Zauważyłem, że przeciwnicy są momentami nieprawdopodobnie wytrzymali, a czasami padają po jednym strzale. Uroki wersji preview. Dla mnie mógłby pozostać taki poziom trudności, jak teraz. To nie musi być kolejna gra w stylu „sam zabijam całą armię, a kule się mnie nie imają."

MY, MUTANCI

Zaskoczeni? Na pewno nie, wiadomo, że człowiek człowiekowi wilkiem i w postnuklearnym świecie znajdą się tacy, którzy zabiją i ograbią każdego, kogo spotkają na swej drodze. Natrafiłem na kilku zwyczajnych rzezimieszków, w metrze żyją także znacznie bardziej niebezpieczne i złe typy. Wielu z nich nie lubi Burbona, najwyraźniej wisi im kasę, oszukał ich albo w inny sposób zalazł za skórę. Dużą przyjemność sprawiało mi słuchanie ich rozmów i obserwowanie, w jaki sposób traktują mojego interesującego towarzysza.

Niestety, moje spotkanie z grą było krótkie i nie poznałem szczegółów fabuły. Chciałbym wiedzieć, jakie plany względem bohatera mają „Dark Ones", bo najwyraźniej jakieś mają – kilka razy porządnie zamącili mu w głowie w stylu Almy, pokazując dziwne obrazy, chociażby dzieci bawiących się na huśtawkach lub jego samego znajdującego się w korytarzu i próbującego dotrzeć do wyjścia, od którego odciąga go potężna, tajemnicza siła. Nie wiem o co chodzi, ale bardzo chętnie się dowiem, jak znam życie pewnie nie wytrzymam do czasu aż gra się ukaże (albo dostaniemy kopię recenzencką) i przeczytam książkę. Nie żebym spodziewał się wybitnej fabuły, po prostu lubię takie klimaty.

Wrażenia po ograniu wersji preview mam jak najbardziej pozytywne. Zapowiada się porządna strzelanka z fajną fabułą, świetnym miejscem akcji i klimatem w stylu F.E.A.R., a podwójna porcja filmowych akcji w stylu Modern Warfare na pewno jej nie zaszkodzi.

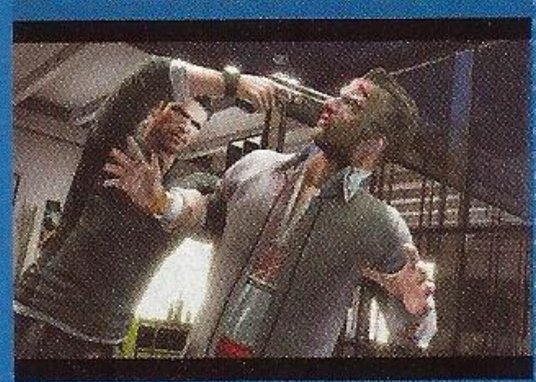
//**Mielu**

RECENZJE

CO DO KONSOLI CO DO ŚMIETNIKA

46 **God of War III** PlayStation 3
52 **Shaun White Snowboarding: World Stage** Wii
53 **Dracula Undead: Awakening** PlayStation 3, PSP
53 **Route 66** PlayStation 3, PSP
53 **Pinball Dreams** PlayStation 3, PSP
53 **Heracles Chariot Racing** PlayStation 3, PSP
53 **Let's Golf** PlayStation 3, PSP
53 **D-Cube Planet** PlayStation 3, PSP
54 **Final Fantasy XIII** PlayStation 3, Xbox 360
60 **Silent Hill: Shattered Memories** PSP, PlayStation 2
61 **Where The Wild Things Are** PlayStation 3, Xbox 360
62 **Heavy Rain** PlayStation 3
66 **Armored Core: Silent Line Portable** PSP
66 **Shadow of Memories** PSP
67 **Sonic & Sega All-Stars Racing** PlayStation 3, Xbox 360, Wii
68 **Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars** Wii
69 **Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth** Nintendo DS
70 **Battlefield: Bad Company 2** Xbox 360, PlayStation 3
74 **Chime** Xbox 360
74 **KrissX** Xbox 360
74 **Darwinia+** Xbox 360
74 **Lazy Raiders** Xbox 360
74 **Greed Corp.** Xbox 360, PlayStation 3
74 **The Misadventures of P. B. Winterbottom** Xbox 360
75 **Dynasty Warriors: Strikeforce** PlayStation 3, Xbox 360
76 **Yakuza 3** PlayStation 3
78 **BioShock 2** PlayStation 3, Xbox 360
82 **FIFA 10: Ultimate Team** PlayStation 3, Xbox 360
82 **Resident Evil 5: Lost in Nightmares** PlayStation 3, Xbox 360
82 **Assassin's Creed 2: Bonfire of the Vanities** PlayStation 3, Xbox 360
82 **Dragon Age Origins: Return to Ostagar** PlayStation 3, Xbox 360
83 **SOCOM: Fireteam Bravo 3** PSP
84 **White Knight Chronicles** PlayStation 3

N+ MOST WANTED KWIECIEŃ 2010



SPLINTER CELL: CONVICTION
Prace nad grą rozpoczynano od nowa, kilkukrotnie przekładano termin premiery, ale w końcu ten najbardziej casualowy Splinter ukaże się w kwietniu.

METRO 2033
Ukraińskie podejście do fpsa jest ciekawe i inne, niż amerykańskie. Mieliśmy możliwość chwilę zagrać i „cyknęło".

NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE
Suda Goichi i jego ekipa nie mogą zawieść.

Adrenalina, Akcja, Arcade

Yoshinori Kitase, producent Final Fantasy XIII, zapytany o remake siódmej części odpowiedział, że stworzenie go jest możliwe, ale to science-fiction, bo trwałoby to aż czternaście lat. Dlaczego aż tak długo? Nie sposób odpowiedzieć, jeśli nie chodzi o zmianę systemu walki (nikt tego nie oczekuje) i skoro nie jest problemem sprawienie, by gra pięknie wyglądała (trzynastka wygląda), to prawdopodobnie cała sprawa rozbija się o konieczność zmodyfikowania (powiększenia) świata gry.

Nie zajmujemy się pisaniem gier, tylko pisaniem o nich, więc nie wiemy czy Kitase ma rację, czy bredzi, ale skłaniamy się ku tej drugiej opcji. BioWare jakoś potrafiło przez ostatnie kilka lat stworzyć kilka olbrzymich erpegów z najwyższej półki. Seria Final Fantasy i japońskie RPG w ogóle, nigdy nie słynęły z otwartych światów oraz nieliniowości rozgrywki, a skoro Square Enix w końcu dostarczyło pierwszą prawdziwie HD-genową grę (umówmy się, poprzednie zasługiwały na miano „jRPG z PS2 w wysokiej rozdzielczości") i pracuje pełną parą nad drugą, to znaczy, że ma silnik, na którym może powstać remake Final Fantasy VII. Z naszej perspektywy przebudowanie go tak, by dało się poszerzyć wąskie korytarze z FFXIII i zrobić z nich wcale nie dużo większe ulice Midgaru (i nie tylko) wydaje się kwestią góra kilku miesięcy.

Po co w ogóle go przebudowywać, siódemka na silniku trzynastki wyglądałaby doskonale i na pewno nie straciłaby wiele swojego uroku. Od kiedy gry liniowe są złe? Fax odpowie zapewne, że po pierwsze – nie chodzi o gry ogólnie, a erpegi (a to duża różnica), po drugie, „odkąd ukazał się Mass Effect". I ma pełne prawo do takiej opinii, jednak zachodnie RPG od dawna takie są, mają duże otwarte światy, oferują kilka zakończeń, itd. BioWare nie odkryło Ameryki na Xboksie 360, oni robili takie gry na pecetach w czasach, gdy my konsolowcy graliśmy na PS one między innymi w Final Fantasy VII.

Japońskie i klasyczne erpegi to zupełnie różne bajki, nie ma powodu drzeć szat, że FFXIII nie jest Mass Effectem. Istotne jest, czy Square Enix nie za bardzo odjechało w stronę widowiskowości i akcji, pozbawiając graczy możliwości (ograniczonej) eksploracji świata i wykonywania misji pobocznych, tworząc przygodówkę akcji, a nie pełnoprawną grę RPG. Nawet jeśli, dobrze wiemy, dlaczego „kwadratowi" to zrobili. Wystarczy spojrzeć na to, jakie gry najbardziej lubimy.

W ostatnich miesiącach rządziło Modern Warfare 2, teraz zachwycamy się Bad Company 2, które w singlu jest większym corridor-shooterem niż pierwsza część (zbliżyło się do Call of Duty) i jest pełne spektakularnych, filmowych momentów. A God of War III? To, co dzieje się w pierwszej godzinie ostatniej przygody Kratosa, to absolutna miazga i nawet my, wyjadacze, którzy „w grach widzieli wszystko", podekscytowani łapaliśmy się za głowy powtarzając „nie wierzę" (również w niecenzuralnej wersji).

Oczywiście, kochamy różne gry, oceny BioShock 2 i Heavy Rain mówią same za siebie, dla dobrej fabuły bez bólu zapominamy o braku efekciarstwa, ale jednak najczęściej sięgamy po tytuły szybkie, „filmowo" widowiskowe, pełne akcji (której nie przerywa „zbędne" błąkanie się godzinami po otwartym świecie), krótko mówiąc, gry przez jednych nazywane głupimi, a przez nas spadkobiercami idei arcade'owej zabawy. To właśnie dla nich kupiliśmy pierwsze konsole i przestaliśmy grać na pecetach, czyż nie? //Mielu

ZNAJOMY WIDOK Czyli skrzynki z magicznymi orbami. Zielone to zdrowie, niebieskie magia, a czerwone doświadczenie, za które ulepsza się bronie i przedmioty. Czerwonych punktów jest więcej niż w poprzednich częściach, można bez większego problemu wymaksować wszystkie bronie.

GOD OF WAR III

MIARĄ WARTOŚCI CZŁOWIEKA JEST TO, CO ROBI Z DANĄ MU MOCĄ

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Santa Monica
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 19 marca
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Uncharted 2 krótko był najpiękniejszą grą na PS3, God of War 3 wygląda jeszcze lepiej, a spektakularny początek z łatwością przebił to, co działo się w pierwszych godzinach poprzednich dwóch części. Przy „first person kill" złapałem się za głowę. Genialne! Zachwycałem się level designem w Batmanie, tutaj jest jeszcze lepiej, tak przyjemnego backtrackingu dawno nie było. Jeszcze bardziej podobały mi się zapożyczenia z 300, Cube, Prince of Persia i Echochrome. Ale najlepszy jest Linda. I co wy k... wiecie o zabijaniu? 10/10

Ten cytat z Platona wita nas na początku spotkania z God of War III i ma ważkie znaczenie symboliczne dla całej gry, a nawet całej serii. Od razu też wyjaśniam, że tłumaczenie jest moje, bo nie znalazłem polskiej wersji tej sentencji, która po angielsku brzmi: „The measure of a man is what he does with power". Wiemy do czego swej mocy używa Kratos – do zemsty. A moc ma potężną, o czym przekonaliśmy się w dwóch poprzednich częściach na PS2 oraz jednej na PSP. Teraz nadszedł czas na finał opowieści o krwawej zemście na bogach olimpijskich. Zemście, która pochłonęła cały świat.

WIADOMO, CO SIĘ LICZY

Kolejni producenci God of War też to wiedzą i każda odsłona zaczynała się wgniatającym w ziemię motywem. W pierwszej części było to spektakularne i bardzo głośne starcie z trójgłową Hydrą na pokładzie triremy. Dla czystej przyjemności przechodziłem tę walkę kilka razy, a ostatnio ponownie sprawdziłem przy okazji recenzji God of War Collection. Trochę się oczywiście zestarzała, bo w końcu minęło już pięć lat, ale nadal robi wrażenie. Jeszcze bardziej epickie było początkowe starcie w God of War II, gdy walczyło się z ogromnym, ożywionym Kolosem z Rodos – twórcy gry ewidentnie mieli ambicję przeskoczyć sami siebie. W trzeciej części było to już więc podwójnie trudne – tak efektownego początku, jak w God of War II próżno szukać w grach, ale Stig Asmussen, który zastąpił Cory'ego Barloga na stanowisku reżysera, stanął na wysokości zadania jednocześnie nie naruszając istoty gry. To nadal jest efekciarski slasher, w którym bohater ma przewagę nad niemal każdym z napotkanych przeciwników, a Kratos pozostał najbardziej wrednym z wrednych madafakerów, jakich konsole kiedykolwiek nosiły.

Gra rozpoczyna się dokładnie w tym miejscu, w którym zakończyła się „dwójka" – gdy Kratos na barkach Gai wspina się wraz z innymi Tytanami na Olimp, by stoczyć bitwę z bogami, a na szczycie czeka Zeus w otoczeniu pozostałych przy życiu bogów – Posejdona, Hadesa, Heliosa i Hermesa. Nie mają oni zamiaru bezczynnie przyglądać się, jak Tytani niszczą ich siedzibę i rzucają się w wir walki. Nawet dosłownie, bo Posejdon strąca jednego z Tytanów do wody, a potem mocą swej władzy nad tym żywiołem powstrzymuje wspinaczkę Gai. Tak rozpoczyna się wieloetapowe, niesamowicie pomysłowo zrealizowane starcie z Posejdonem, częściowo rozgrywające się na ruchomym poziomie, czyli ogromnej Gai. Naprawdę ciężko jest opisać to, co się tam wyprawia. Jest walka do góry nogami, są scenki QTE, jest trochę kombinowania i są też przerwy na wytchnienie, ale tylko po to, żeby za moment akcja ruszyła ze zdwojoną siłą. Walka jest przepotężna, a jej zakończenie cokolwiek niespodziewane. Bo o ile sam początek gry jeszcze tego nie zdradza, to God of War III brutalnie i bezlitośnie masakruje pod względem przegiętego

GNIEW OCEANU Posejdon ma pod swoją władzą żywioł wody i potężnego węża morskiego Lewiatana, który jest tak silny, że może powstrzymać samą Gaję, jedną z gigantycznych Tytanów. Przy niej stwory z Shadow of the Colossus wydają się nieduże, a Kratos na jej ramieniu jest niewiele większy od pchły.

okrucieństwa obie poprzednie części, a Dante's Inferno jawi się przy tym, jak bajeczka dla grzecznych dzieci.

HEAVY RAIN... OF BLOOD!

Po zobaczeniu niektórych akcji odwalanych przez Kratosa w tej części gry, zacząłem się zastanawiać od ilu lat ta pozycja będzie dozwolona. Oczywiście będzie to 18, ale w USA mają jeszcze jedną kategorię ponad nasze 18 w PEGI – to Adult Only, czyli gra sprzedawana byłaby w zasadzie tak, jak filmy porno. I byłoby to uzasadnione nie tyle sporą liczbą gołych piersi oraz tradycyjną minigrą seksualną, ale ilością krwi (Kratos nierzadko jest od stóp do głów umazany w posoce) oraz specyficznymi QTE podczas walk z bogami. O ile w jedynce czułem pewien dyskomfort podczas składania ofiary z niewinnego żołnierza, tak tutaj kilka razy byłem już na granicy obrzydzenia. A nie jest łatwo mnie poruszyć. L3+R3 i czerwonemu ekranowi się to udało, sami zobaczycie, jak zagracie.

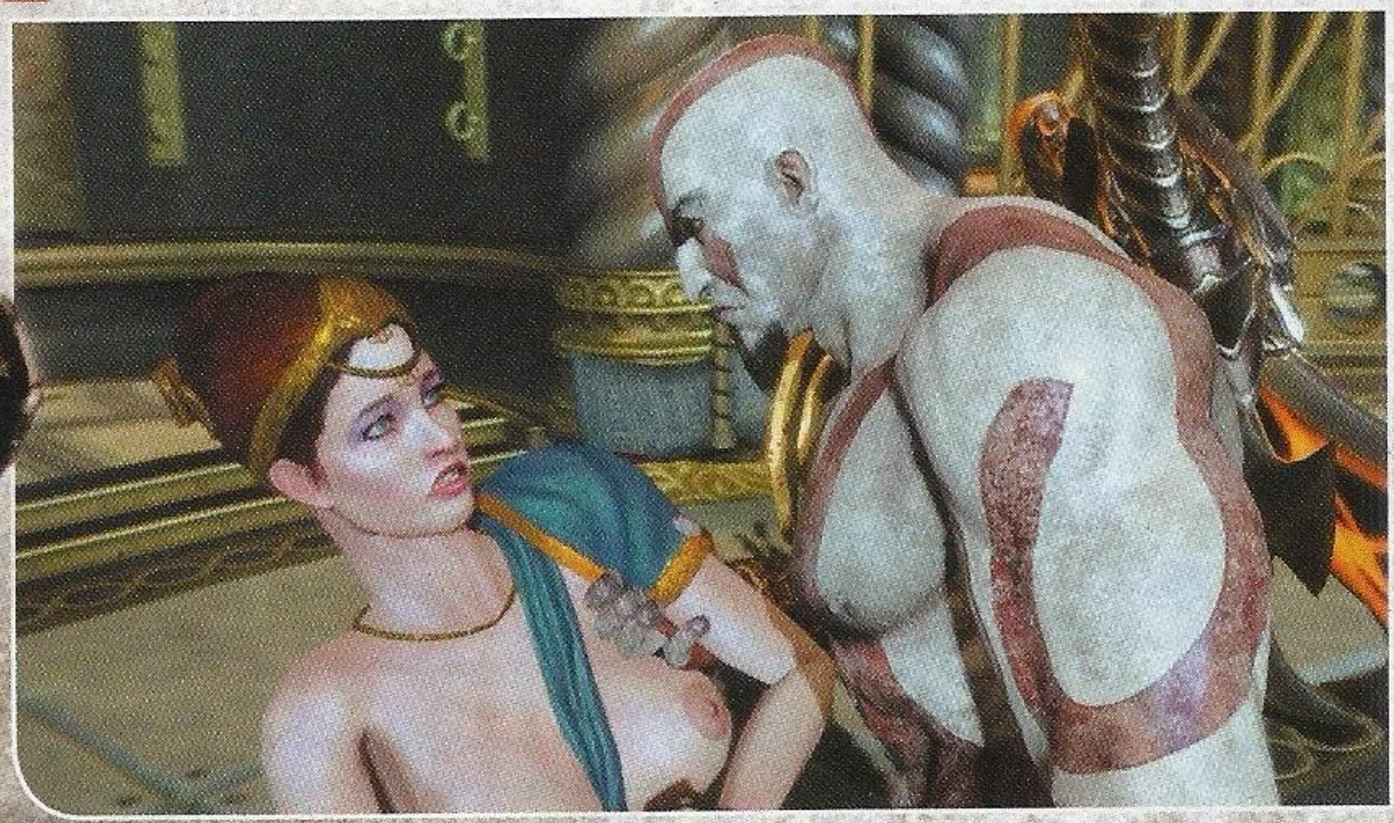
Brutalność potęguje praca kamery. Ujęcia z perspektywy katowanego Posejdona są naprawdę okrutne, a dalej jest równie grubo. Jak choćby podczas ostatecznej walki, gdy wciskając rytmicznie przycisk zastanawiałem się „jak długo jeszcze?", aż w końcu sam przerwałem. To chyba nie spoiler, nie? Znane ze screenów w sieci urywanie głowy Heliosowi też jest przeokrutne, podobnie jak finał gonitwy z Hermesem, którego nie zdradzę, ale widok zbliżającego się Kratosa jest nieprawdopodobnie sugestywny, nie wróży niczego dobrego i kojarzy się z opadającym ostrzem gilotyny, jego okrutną bezdusznością i skutecznością.

BRUTALNOŚĆ POTĘGUJE PRACA KAMERY. UJĘCIA Z PERSPEKTYWY KATOWANEGO POSEJDONA SĄ NAPRAWDĘ OKRUTNE

God of War III niebezpiecznie balansuje na granicy dobrego smaku i po wielokroć ją przekracza pozostawiając wrażenie słodkawego, mdlącego posmaku krwi w ustach. Osoby wrażliwe i słabnące na widok krwi uprasza się niniejszym o niegranie.

NIE TYLKO PRZEMOC

Po Chains of Olympus na PSP trochę niepokoiłem się o to, jak będzie wyglądać God of War III – w grze na konsolę przenośną postawiono bowiem niemal wyłącznie na sieczkę i akcję, a przecież pierwszy God of War był perfekcyjnym miksem walki, zagadek i elementów zręcznościowych. W drugim przegięto trochę w stronę akcji, ale nadal trzeba było kilka razy wykazać się pomyślunkiem. Teraz już wiemy, że God of War III trzyma linię części z PS2 i krwawa jatka kontrapunktowana jest zagadkami i eksploracją. I całe szczęście, bo ciągłej orgii przemocy chyba bym nie zniósł. Jak to zwykle bywa, zagadki bywają łatwiejsze i trudniejsze, ale absolutnym hitem „trójki" jest olimpijski ogród. Nie zagłębiając się zbytnio w szczegóły, powiem tylko, że wykorzystano tu pomysł z Echochrome i pobawiono się nieco perspektywą, co zaowocowało niezwykle fachową i świetnie wyglądającą zagadką, nad którą trzeba spędzić dłuższą chwilę. Szkoda, że jest to jedyna zagadka o tej skali i pomysłowości w całej grze. Inne opierają się głównie na tradycyjnym przestawianiu dźwigni i przesuwaniu różnych przedmiotów i każdy, kto grał w poprzednie



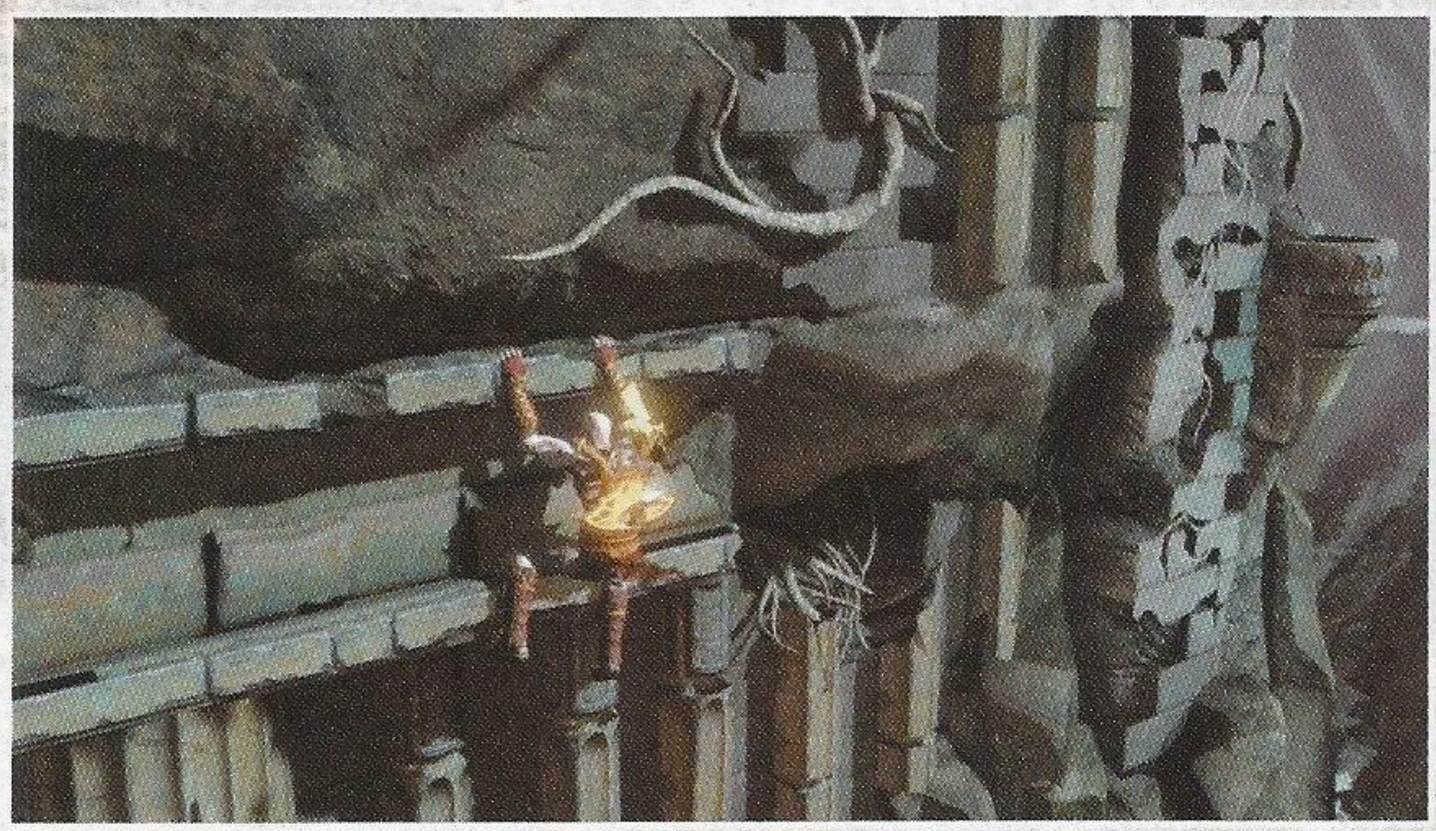
ZOSTANIESZ MOJĄ ŻONĄ? God of War III nie uszanowałby tradycji, gdyby nie pojawiły się w nim nagie piersi. Plotkę o tym, jakoby tradycyjna minigra w zaspokajanie najniższych popędów została usunięta, oficjalnie możemy zdementować.

SAM ZE SOBĄ

Przez jakiś czas krążyły plotki, że w grze znajdzie się multiplayer w jakiejś formie. Czy to deathmatch, czy też kooperacja. Na szczęście na gadaniu się skończyło i przygody Kratosa nie zostały na siłę uszczęśliwione jakimś badziewiem. Za to jest tu sporo dodatków, które zachęcają do przedłużenia gry. Jak choćby unikalne przedmioty znajdowane za pierwszym razem, a zmieniające sposób zabawy przy drugim podejściu. Czy też „alternatywny" kostium Kratosa, który sprawia, że jego ciosy są cztery razy mocniejsze. Problem w tym, że wrogów też...

SZYBKIE ZDARZENIE REFLEKSOWE Ten element stał się znakiem rozpoznawczym God of War i mimo upływu lat, nadal sprawdza się świetnie. Lekkie przemodelowanie sposobu wyświetlania symboli, czyli przeniesienie ich ze środka ekranu na jego obrzeża, sprawiło, że można więcej uwagi poświęcić zbieraniu szczęki z podłogi. Nie ma w branży równie wypasionych scenek QTE.

TRADYCJA Nie, Kratos nie dał tak na imię swojej córce. Ale GOWIII jest jej wierny – walczy się po staremu, wspina po staremu, podlatywanie na skrzydełkach też jest. I tylko kilka broni jest nowych, ale prawdę mówiąc nie do końca potrzebnych. Ot, takie urozmaiciene. Liczą się ostrza i rękawicie.



ALE Z CIEBIE CZARUŚ

oprócz wymachiwania ostrzami na łańcuchach, Kratos zna też inne sztuczki

W każdej kolejnej części moce Kratosa są nieco inne. W pierwszej były darami od bogów, których teraz morduje (lub już wcześniej zamordował), w dwójce, poróżniony z bogami Olimpu, sprzymierzył się z Tytanami i od nich otrzymał czary. W najnowszej części wybrnięto z tego problemu przypisując czary do broni, więc nikt ich mu odebrać nie może.

Do podstawowej broni, czyli Ostrzy Wygnania (Blades of Exile), przypisana jest taka oto formacja tarcz i włóczni Spartańskich wojowników. Razi wszystkich wrogów wokoło i o dziwo działa także w powietrzu. No i bez wątpienia fajnie wygląda. Przydaje się w tłoku, czyli tam gdzie Herkules dupa.

Magia broni boga śmierci jest efektowna i jako jedyna może być do pewnego stopnia kustomizowana. Czar polega na tym, że przeciwników atakuje „cień" jakiejś bestii, a w menu ulepszania broni można wybrać, jaką to bestię ma ów cień przedstawiać. Na początku jest to pomiot Cerbera, a na końcu wredna mantykora.

Na początku gry Kratos włada jeszcze tornadem, które może wykorzystać podczas walki z Posejdonem, ale potem moc ta zostaje mu odebrana. Za to z czasem zdobędzie inne, jak choćby wstrząsający ziemią atak magiczny przypisany do rękawic Herkulesa, czy też rażenie prądem za pomocą Bicza Nemesis.

części, poradzi sobie z nimi bez większego problemu. Choć muszę się przyznać, że początkowo miałem problem z obracaniem przesuwanych obiektów – w poprzednich częściach służyły do tego specjalne platformy, tutaj robi się to wychylając prawy analog, czego musiałem się sam domyślić, bo miałem wyłączone ekranowe podpowiedzi. Warte pochwały jest również to, że zagadki nie wydają się dodane na siłę i starają się wykorzystywać nabyte podczas gry umiejętności Kratosa.

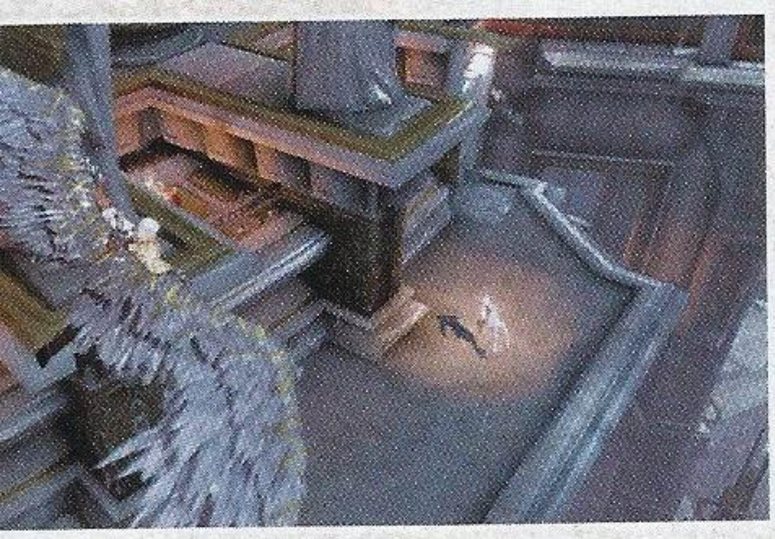
OSTATECZNA ZEMSTA

Ciężko opisywać fabułę gry bez jej spoilowania, ale twórcy znów rewelacyjnie wymyślili jak spowodować, żeby Kratos nie był megatwardzielem i musiał zdobywać kolejne umiejętności. Uwaga, lekki spoiler – po szybkim dotarciu na szczyt Olimpu i spotkaniu z Zeusem, okazuje się, że dziadyga nadal wie, o co chodzi w walce i strąca Gaję i Kratosa. Spartiata spada aż do Styksu, gdzie przepływające dusze szarpią go pozbawiając mocy i zaczyna się mozolna, krwawa wspinaczka z powrotem na szczyt. Kratos po drodze znów popisuje się swą bezprecedensową bezwzględnością i kroczy po trupach do celu, ale okazuje też głęboko dotychczas skrywane ludzkie uczucia i tym samym wstępuje na ścieżkę odkupienia. Choć sam się do tego nie chce przyznać. Oczywiście znów jest też wykorzystywany jako narzędzie mordu i ktoś chce dzięki jego sile coś ugrać – nie powiem kto i co, ale ma to ogromny związek z cytatem z Platona.

Twórcy Heavy Rain pytają o to, jak daleko można posunąć się, żeby ratować kogoś, kogo się kocha. Za to Kratos pokazuje, jak dalece można zatracić się w zemście. Otóż tak, że bardziej nie można. Wielokrotnie będzie zdziwieni skalą zniszczeń i chaosem, jaki spowoduje. Górnolotnie, ale też i bardzo precyzyjnie mówiąc – wstrząśnie posadami świata bogów olimpijskich.

Wracając jednak na chwilę do tego, jak God of War III się niesamowicie zaczyna – gra cierpi na ten sam problem, co obie poprzednie części i łamie hitchcockowską zasadę o tym, że najpierw ma być trzęsienie ziemi, a potem napięcie

WARTOŚCI RODZINNE Facet siedzi w kuźni i w znoju pracuje na utrzymanie, a żonka w tym czasie zabawia się z koleżankami i przygodnym handlarzem bronią, farbami do ciała i odżywkami dla kulturystów. Ech, życie antyczne.



ALEŚ WYRÓSŁ! Spotkanie z Herkulesem jest całkiem zabawne, choć kończy się niezbyt przyjemnie. Widać, że odżywki na siłce Herkiego były importowane z okolic Prypeci, bo wyrósł chłop na schwał.

ma narastać. Owszem, jest nawet więcej niż trzęsienie ziemi, ale potem już w żadnym momencie, nawet podczas wielkiego finału, nie potrafi zadziwić bardziej, niż na początku. A w mojej (i nie tylko) opinii zdecydowanie powinna. Tym bardziej, że wygląda na to, że to rzeczywiście jest koniec wendetty bezlitosnego Spartiaty. Koniec katharsis.

ZIELONY, NIEBIESKI, CZERWONY

Produkcja speców z Santa Monica Studios nie zmienia podstawowych założeń serii. Nadal podstawą jest walka za pomocą efektownych ostrzy na łańcuchach, tym razem zwanych Blades of Exile. Kombosy pozostały w zasadzie identyczne, podobnie podzieleni na klasy są przeciwnicy; wraca też w nowych wersjach większość starych znajomych, czyli minotaury, gorgony, syreny, satyry, centaury oraz cyklopi, a sposoby radzenia sobie z nimi nie zmieniły się jakoś specjalnie. Choć muszę powiedzieć, że rozpruwanie brzucha centaurowi jest wyjątkowo brutalne. Generalnie twórcy postanowili nie naprawiać tego, co nie jest zepsute. Z czasem dochodzą kolejne bronie, które pozwalają miksować ataki i w locie przechodzić od zamaszystych ciosów Ostrzami Wygnania do potężnych razów wielkimi rękawicami Herkulesa.

A właśnie, Herkules... Zabawne jest jego spotkanie z Kratosem, bo przecież w poprzednich dwóch częściach to Spartiata wykonał niektóre z prac Herkulesa. Na przykład załatwił Hydrę. I Herkules ewidentnie zazdrości swemu bratu „popularności". Wiadomo, że w świecie God of War takie problemy rozwiązuje się siłą i jaki jest efekt zadzierania z Kratosem. Do trzeciej części wszyscy powinni już się tej prostej prawdy nauczyć, ale jakoś tego nie robią, dzięki czemu mamy okazję do ostrego wygrzewu. A Herkules wcale nie jest największym z przeciwników, jakich spotka na swej drodze Kratos, będzie bowiem okazja spotkać się z pewnym starym znajomym.

Pozostałe elementy gry również pozostały wierne tradycji – są zielone orby zdrówka, niebieskie magii i czerwone doświadczenia. Są czary,

choć tym razem przypisane do broni, co jest w sumie niezłym rozwiązaniem. Nadal wykańcza się wrogów za pomocą QTE, ale sposób wyświetlania sekwencji jest nieco subtelniejszy – na środku ekranu nie wyskakują już wielkie symbole przycisków, które zamiast tego pojawiają się na jego obrzeżach, zawsze w tych samych miejscach, jak na padzie, czyli trójkąt na górze, iks na dole i tak dalej. I tylko czasami można przegapić polecenie klepania przycisku, które pojawia się w dolnym prawym rogu.

W każdym razie – to rozwiązanie pozwala lepiej śledzić wydarzenia na ekranie i sycić oczy efektownymi scenami rozpierduchy. Mniej jest tylko sekwencji czysto zręcznościowych i tradycyjnego skakania po platformach. Ale jakoś specjalnie za nimi nie tęskniłem.

Niebywale fachowym patentem jest specyficzna „latarka", którą Kratos w pewnym momencie wyrywa przeciwnikowi. Dzięki niej możliwe jest odkrywanie sekretów i tajemnych przejść znanych tylko bogom. A także poruszanie się w całkowitych

„ZEUSHHE!! POWHÓÓSIŁ TWÓÓJ SYYHHHN!!!"

w rolach głównych: Bogusław Linda i Michał Żebrowski

Lokalizacje 2.0 działają świetnie i z każdą kolejną grą lokalizowaną przez SCEP jest coraz lepiej. Bo któż bardziej nadaje się do roli Kratosa niż koleś, który powiedział słynne „a kto umarł, ten nie żyje"?

Najpierw jednak pomówmy o prawdziwym głosie Kratosa, czyli T.C. Carsonie. Nie każdy bowiem wie, że głos Kratosa jest afroamerykaninem. Czyli tak samo, jak głos Dartha Vadera. Z Jamesem Earlem Jonesem łączy ich zresztą to, że obaj uczestniczyli w Star Warsach – głos Kratosa jest także głosem mistrza Jedi Mace'a Windu z wielu gier i filmów animowanych. T.C. chwali sobie bycie głosem Kratosa, bo może się przy tym wyżyć, na co dzień nie mówi z taką wściekłością w głosie. A poza tym w okularkach wygląda na sympatycznego koleżkę, ale zmienia się, gdy mocno wczuwa się w Kratosa. W angielskiej obsadzie pojawiają się także inne znane nazwiska. Na przykład jednej z postaci głosu udzielił sam Malcolm McDowell, a w Herkulesa genialnie wcielił się Kevin Sorbo, czyli... Herkules ze znanego serialu z lat 90. Wszystko to możecie zobaczyć na jednym z filmików z produkcji God of War III, które odblokowują się po przejściu gry. Angielski dubbing wypada świetnie w każdym aspekcie, nie znalazłem głosu, który by nie pasował do postaci.

Polski voice acting wcale nie jest gorszy. Bogusław Linda wypada znakomicie jako Kratos i tylko czasami ma się wrażenie, że to jednak Franz Maurer zaraz pojedzie z „co ty wiesz o zabijaniu." Michał Żebrowski profesjonalnie wcielił się w Herkulesa, a pozostali aktorzy dali z siebie wszystko i chyba tylko głos młodej, żeńskiej postaci, której tożsamości zdradzić nie mogę, nie przypadł mi do gustu. Ale poza tym – świetna robota, tym bardziej, że to prawdziwy dubbing, czyli starano się dopasować głos do ruchu warg postaci na ekranie, a to nigdy nie jest łatwe.

WIO, KONIKU A jak nie pojedziesz, to ci Kratos flaki wypruje. Centaur jest silnym przeciwnikiem, ale niezbyt kumatym i łatwo uniknąć jego ataków. Zabawnie ślizga się próbując wyhamować po nieudanej szarży.

ZA MAŁO KRWI W KRWI! Oprócz licznika ciosów, powinna być wyświetlana ilość przelanej krwi. Nie jest to może najbardziej krwawa gra w dziejach, ale jedna najkrwawszych na bank. Scena szlachtowania centaura jest wyjątkowo okrutna.

W PIEKLE Zupełnie jak w Dante's Inferno, trzeba poddać się ocenie króla Minosa, choć oczywiście wygląda to nieco inaczej. Poza tym Minos wraz z dwoma kumplami trzymają koniec Łańcucha Równowagi.

ciemnościach, w których walka zmienia się w nieprawdopodobną orgię efektów świetlnych. Założę się, że te momenty dorzucono tylko po to, żeby oszołomić gracza kolorowymi światełkami. Udało się.

MIAŻDŻYCIEL GAŁEK OCZNYCH

Pod takim przydomkiem Kratos znany jest wśród cyklopów, których jest absolutnym postrachem. Sama zaś gra nie do końca nań zasługuje. Owszem, jest megaefektowna i dopakowana, a Kratos wygląda lepiej i bardziej przerażająco niż kiedykolwiek, ale też momentami widać naleciałości z poprzedniej generacji. Niektóre lokacje są zbyt sterylne, jak nie przymierzając w starych przygodówkach w stylu Myth, w innych słabują tekstury. Przeciwnicy też nie wyglądają jakoś super, podstawowi żołnierze nadal ruszają się z gracją marionetek z poprzednich części, a na zbliżeniach tekstury pokrywające na przykład łeb zwykłego cyklopa wyglądają tak sobie. O wiele lepiej prezentują się nowi/starzy przeciwnicy, czyli odświeżone gorgony, które są rewelacyjnie wprost animowane i minotaury sapiące w stalowym uścisku Kratosa. Nic za to nie można zarzucić projektantom poziomów i designerom czuwającym nad klimatem całości. Jest odpowiednio antyczny, monumentalny i w odpowiednich miejscach należycie mroczny, a w innych aż do przesady artystyczny. Niezwykle fachowy jest efekt odpalenia tradycyjnego gniewu Kratosa (Rage of Sparta), bo obraz wpada w lekko czarno-białą tonację z wyraźnym uwypukleniem czerwieni. Trochę, jak w Sin City, czy MadWorld. Niestety, sam gniew przydaje się średnio i jest mniej skuteczny, niż w poprzednich odsłonach gry.

GRA WYGLĄDA ŚWIETNIE I NIE POZWALA SIĘ ODERWAĆ OD PADA, DOPÓKI OCZY JESZCZE COKOLWIEK WIDZĄ. JEST EFEKTOWNA, KRWAWA I BEZKOMPROMISOWA

Udźwiękowieniu God of War III ciężko jest cokolwiek zarzucić. Obsada aktorów dubbingujących jest imponująca, zwłaszcza w angielskiej wersji roi się od znanych nazwisk (zapraszam do ramki), ale polska też nie zostaje w tyle. Zwłaszcza Bogusław Linda wypadł świetnie (może poza kilkoma scenami) i wpasował się w klimat, choć nie jest tak twardy i wkurzony, jak oryginalny Kratos. Poza tym oczywiście standardowe odgłosy rzeźni, czyli dźwięki rozchlapywania litrów posoki, wrzaski zarzynanych, odgłosy rąbania mięsa i kości. Smacznego.

No i soundtrack. Nie nachalny, nie dominujący, ale cały czas obecny i potęgujący doznania. Świetny, z klasycznymi już chórkami i pompatycznymi fragmentami bojowymi.

KRATOSA SĄDNY DZIEŃ

God of War III pod niemal każdym względem zasługuje na 10/10. Niemal jest tu jednak słowem kluczowym. Jest bowiem jeden, jedyny motyw w całym God of War III, który mnie naprawdę wkurzył i rozczarował – sekwencje latania w tunelu a la przedpotopowy Gyruss, choć bez możliwości strzelania – tylko omijanie przeszkód stałych i ruchomych. Jeden przelot był okej, bez rewelacji, ale przynajmniej uczucie prędkości niezłe. Drugi do zniesienia, ale kolejny to już było za dużo. Tym bardziej, że te sekwencje są długie (za długie) i łatwo się rozbić, co wiąże się z koniecznością ich powtarzania. Nie rozumiem po co się w grze znalazły – ani nic specjalnego nie wnoszą, ani nie są fajne.

Nie, żebym był rozczarowany, ale przyznaję, że oczekiwania wobec God of War III miałem naprawdę duże. I pod wieloma względami zostały spełnione. Gra wygląda świetnie i nie pozwala się oderwać od pada, dopóki oczy jeszcze cokolwiek widzą. Jest efektowna, krwawa i bezkompromisowa, Kratos jest jeszcze bardziej przerażający i bezlitosny, niż dotychczas. Jest walka, są zagadki, jest wszystko to, co w poprzednich GOWach tylko o wiele ładniejsze, dopasione w HD, płynne i miodne. Ale nie ma fachowych nowości w samym sednie gry, a świetna zagadka w ogrodach i rewelacyjny początek to trochę za mało. Poza tym nieco wkurzający jest subtelny, ale jednak backtracking, gdy wraca się do już odwiedzonych, choć nieco „przemeblowanych" lokacji. Na poziomie normal gra jest też nieco łatwiejsza, niż „normale" z poprzednich części i chyba także nieco krótsza. Przejście zajmuje około 10 godzin, niewiele ponad obecny ośmiogodzinny standard. Wolałbym 15-20, bo grało mi się bardzo fajnie i jak tylko skończę pisać ten tekst, czyli już zaraz, siądę do przygód Kratosa na wyższym poziomie trudności. I to tak naprawdę jest ta najważniejsza informacja – w GOW III trzeba zagrać. ■■

OCENA 9.5/10

+ MASAKRYCZNY POCZĄTEK, SUTY WYGRZEW, ZAGADKI I POZIOMY
– NIEWIELE NOWEGO, FINAŁ POWINIEN BYĆ JESZCZE GRUBSZY

MASAKRATOR OSTATECZNY

BEST OF

Przygody Kratosa to szczyt możliwości poprzedniej konsoli Sony i popis kreatywnego wykorzystania pomysłów z wielu innych gier action-adventure i slasherów. Jak choćby Devil May Cry czy ICO oraz Prince of Persia. Efekt ostateczny jest jednak unikalny, a nie – jak to ma miejsce w przypadku Dante's Inferno – od razu czuć, że to ksero. Jeżeli chcecie zapoznać się z dwiema pierwszymi częściami God of War, musicie albo sprowadzić God of War Collection z USA, albo kupić wypasioną, ale drogą edycję specjalną. Ja mam w planie to drugie, jak tylko odłożę trochę kaski. Należy się Kratosowi oddanie hołdu w postaci wydanych pieniędzy.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING WORLD STAGE

ZESZŁOROCZNY ŚNIEG NIKOGO NIE KRĘCI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Monteral
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

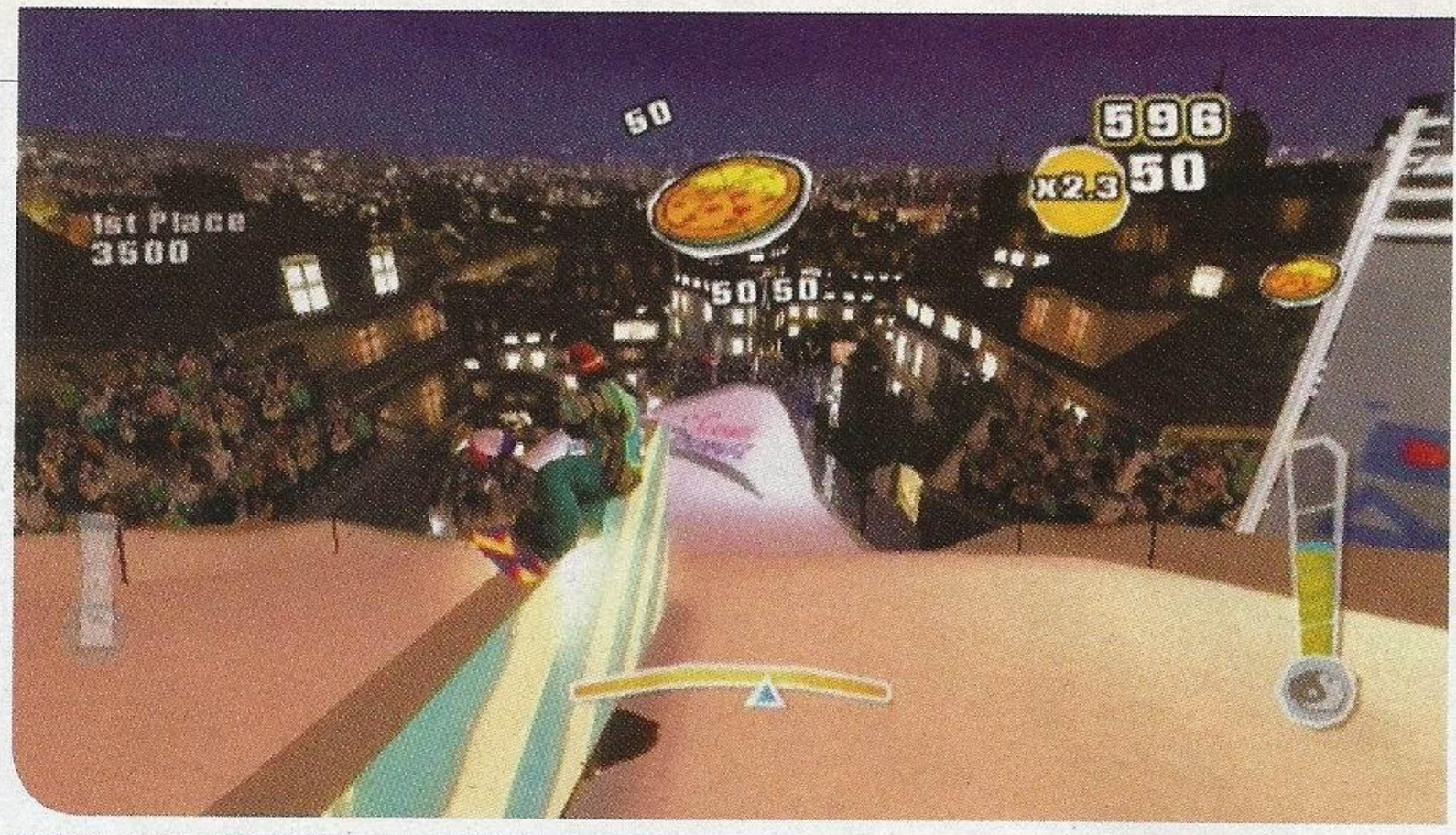
GULASH: Jestem przekonany, że kontynuacja Shaun White Snowboarding na „duże" konsole gdzieś tam się smaży w studiach Ubisoftu, pierwsza część sprzedała się w nakładzie niemal półtora miliona na PS3 i X360, tymczasem Road Trip na Wii też półtora miliona. No i wiadomo na którą konsolę szybciej i taniej można stworzyć sequel, prawda? Zwłaszcza, że Ubi Montreal specjalnie się nie narobili przy tej grze, dorzucili parę bajerków, rozbudowali nieco całość i sprawnie zapakowali jeszcze raz do kolorowego pudełka. Ja pasuję, choć z Balance Boardem zabawa jest OK, to i tak czekam na pełnoprawne SWS2 na PS3/X360. 5/10

Poprzedniej zimy Shaun White zaszczycił swoją obecnością niemal wszystkie platformy, największy sukces odniósł jednak na Wii. Była to zasługa w pierwszej kolejności tego, że ta wersja jako jedyna pozwalała naprawdę stanąć na desce. Wprawdzie na tej od Wii Fit, ale to zawsze coś. W tym sezonie Ubisoft postanowił skupić się wyłącznie na konsoli Nintendo, co powinno zaowocować produktem jeszcze wyższej jakości. A jak wyszło? No cóż, cieszmy się, że nie jest gorzej niż było.

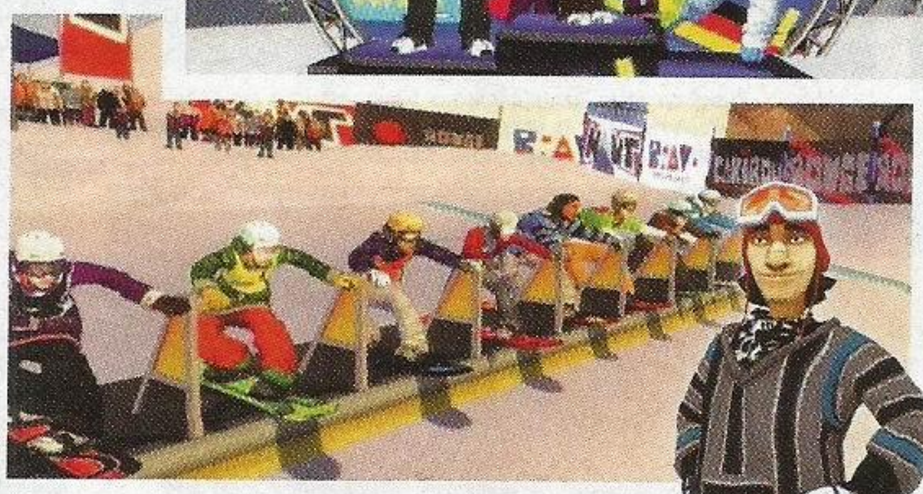
GRZECH GŁÓWNY

World Stage ma właściwie tylko jedną wadę: otóż nie różni się znacząco od Road Trip, a nikt przecież nie lubi dwa razy płacić za ten sam produkt. Oznacza to z jednej strony, że gracze dostają więcej tego samego, a z drugiej, że wszystkie zalety, które rok temu przekonały do zakupu ponad milion osób, wciąż są tu obecne.

Jak to w przypadku gier na Wii bywa, na pierwszy plan wysuwa się sterowanie. Oczywiście można grać za pomocą samego wiilota. Wtedy wychylając go w różnych kierunkach, gracz skręca, przyśpiesza i wyskakuje do czesania trików. Działa to dobrze, choć trzeba uważać na przypadkowe ruchy. Jednak World Stage, tak samo, jak i poprzedniczka, rozwija skrzydła dopiero, gdy szczęśliwy nabywca wyciągnie z szafy Balance Board. Deskę kładziemy bokiem do telewizora i tak też na niej stajemy. Nacisk na przód odpowiada za prędkość jazdy, zaś skręcamy przesuwając środek ciężkości w tylnej części kontrolera. Ugięcie kolan i ich gwałtowne wyprostowanie to skok, a kolejne wygibasy skutkują trikami. Cały czas należy również trzymać wiilota, ponieważ przyciski A i B służą do łapania dechy podczas ewolucji w powietrzu. Nie miałem okazji co prawda spróbować swych sił na prawdziwym snowboardzie, nie wiem więc jak blisko grze do rzeczywistości, ale mogę bezpiecznie założyć, że bliżej niż pozycjom, w których sterujemy padem. Poza tym, w żadnym wypadku World Stage nie kreuje się na symulator. Kilka prób i już można z powodzeniem śmigać na Balance Boardzie.



WESOŁA GROMADA Podczas kariery gracz od czasu do czasu nagradzany jest animowanymi przerywnikami, utrzymanymi na poziomie kreskówek dla nastolatków. Czyli przeważają oklepane żarty oparte przeważnie na zaliczaniu gleby przez osoby trzecie lub docieraniu za późno do toalety. Ja się nie śmiałem.



RADOCHA

Wynika to po części z tego, że nowy Shaun White to gra prosta, która wiele wybacza. Wystarczy spojrzeć na kolorową oprawę czy komiksowe przerywniki, by stwierdzić, że to tytuł skierowany do nastoletnich graczy. Dlatego gdy zabierze się za niego weteran, okazuje się, że tryb kariery da się ukończyć w zaledwie kilka godzin. Ale autorzy o tym pomyśleli i już w głównym menu umieścili wybór trudności – po przejściu na Expert ciężko wygrać nawet zawody oznaczone jako tutorialowe! Jest więc coś dla tych, co lubią wyzwania, jak i dla miłośników rozrywki łatwej i przyjemnej.

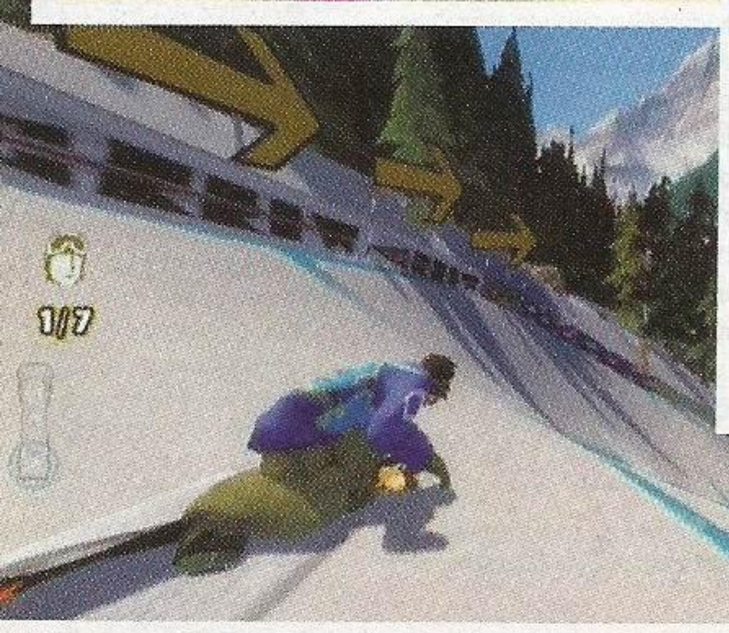
World Stage świetnie sprawdza się jako gra imprezowa. Czterech miłośników białego szaleństwa może rywalizować zarówno na podzielonym ekranie, jak i w trybie hot-seat, startując po kolei. Co więcej, da się w ten sposób ukończyć całą karierę, choć wtedy poziom trudności plasuje się gdzieś pomiędzy „banalnym" a „urągającym godności gracza". A to dlatego, że punkty wszystkich graczy są sumowane, łatwiej więc zająć pierwsze miejsce.

Dla jasności dodam, że przy zabawie wieloosobowej tylko jeden śmiałek może korzystać z deski. Wynika to nie tyle z lenistwa Ubisoftu (i faktu, że nikt przy zdrowych zmysłach nie kupił dwóch sztuk), ale po prostu Nintendo w ogóle nie przewiduje takiej możliwości. Reszta graczy musi zadowolić się wiilotami.

DETALE

Pisałem już wprawdzie, że World Stage to bliźniacza siostra pierwszej części, nie oznacza to jednak, że nie pojawiły się absolutnie żadne nowości. Niestety, większość z nich to detale. Postarano się o kilka nowych zawodów, ale i tak summa summarum chodzi w nich albo o jak najszybszy zjazd, albo o jak najwyższy wynik punktowy. Ameryki w tej dziedzinie nie odkryjesz. Zgodnie z obowiązującymi trendami, rozwinięto również dość znacznie motyw customizacji – gracz kolekcjonuje nowe kurtki, deski i motywy graficzne, by potem przyozdobić nimi zawodników. Jedyna naprawdę warta uwagi nowość to wykorzystanie Motion Plusa – po podpięciu przystawki, gra odblokowuje dostęp do edytora trików. Szkoda tylko, że podczas samego zjazdu M+ nie robi żadnej różnicy.

To solidna pozycja, która stanowi przykład doskonałego wykorzystania Wii Balance Board – bez dechy nie jest nawet w połowie tak zabawna. Oceniam World Stage z perspektywy osoby, która grała w pierwszą część i nie widzi tu zbyt wiele nowego. Jeśli jednak nie macie w swojej kolekcji żadnej gry tego typu, spokojnie dodajcie pełen punkt do oceny końcowej i wybierzcie się do sklepu. ■■



NARZEKANIE Ubi ostatnio wydało oświadczenie, w którym narzekało na sprzedaż core'owych tytułów na Wii. Jeśli mieli na myśli Shauna, to niech lepiej się zastanowią, czy polityka sprzedawania dwa razy tego samego jest taka super.

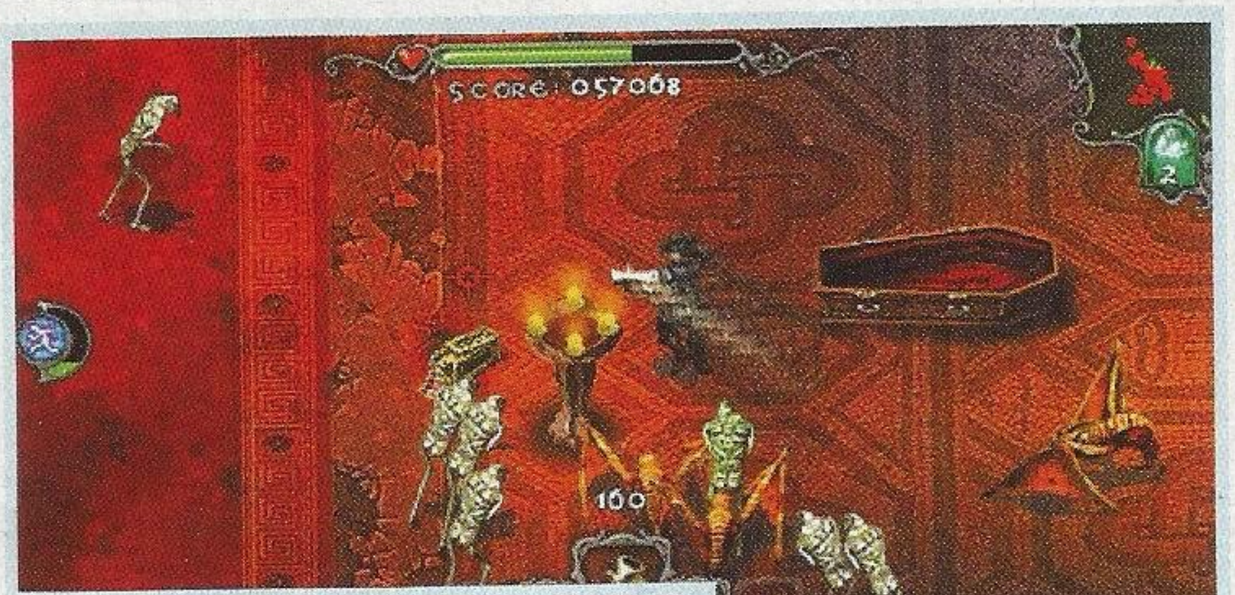
OCENA 6.8/10

➕ ŚWIETNE STEROWANIE, WYKORZYSTANIE M+
➖ TO PRAKTYCZNIE TA SAMA GRA, CO ROK TEMU

DOBRE, CHOĆ WTÓRNE

Triki czeszę

Edytor trików, choć brzmi srogo, jest bardzo prosty w obsłudze. W zasadzie stworzenie nowej ewolucji dzieli się na trzy etapy. Najpierw należy wybrać, który z istniejących, domyślnych trików chce się zastąpić własnym tworem. Po tym następuje pierwszy przejazd, w trakcie którego ruchy kontrolera z przypiętym M+ są dokładnie przełożone na zachowanie się deski snowboardowej. Jeżeli gracz jest zadowolony z efektu, przechodzi do trzeciej fazy, w której przed chwilą wykonane obroty w powietrzu odgrywane są jeszcze raz, bez udziału gracza. Ten może teraz skupić się na dodaniu grabów (chwytów). Na koniec pozostaje już tylko nazwać trik, przydzielić mu grafikę, i gotowe!



DRACULA UNDEAD AWAKENING

▶ PSP, PS3 (minis) // Chillingo // 20 zł

W pierwszej minucie rozgrywki miałem ochotę powrócić do menu głównego konsoli i szybko zmienić Undead Awakening na porządniejszą grę. Dałem jej jednak szansę i szybko okazało się, że zabawa wciąga i nie pozwala oderwać się od PSP.

Pomysł jest banalnie prosty i nawiązuje choćby do hordy z Gears of War 2. Kolejne fale wrogów rzucają się na głównego bohatera, który tak naprawdę z góry skazany jest na śmierć. Pytanie tylko ile czasu wytrzyma i ile bestii zabierze ze sobą. Akcja przedstawiona jest z góry, więc widać spory kawałek planszy, co ułatwia walkę. Początkowo na łowcę rzucają się pojedyncze potwory, ale z każdą chwilą ich przybywa. W końcu praktycznie cała mapka wypełniona jest morzem kłów i pazurów. Jak sobie radzić w takich warunkach? Podstawowy pistolet przydaje się na początku, ale szybko pojawiają się strzelby, kusze, karabiny, czy wyrzutnie rakiet. Z takim arsenałem można dłużej przeżyć i wymordować całe legiony mrocznych pomiotów. Z pokonanych przeciwników wypada amunicja, eliksiry uzupełniające punkty życia i inny bonusy. Producent wprowadził również system zdolności, podobny do tego z Call of Duty: Modern Warfare, czy Fallout 3. Dzielą się one na kilka typów, ale ja trzymałem się ogromnego przyspieszenia ruchów bohatera. Jednak ta zdolność to miecz obosieczny, gdyż zabiera większość punktów życia, więc jeden wyłapany cios może zakończyć zabawę.

Oprawa graficzna jest stosunkowo prosta, ale ma swój niepowtarzalny klimat. Każda z kilku miejscówek wyróżnia się swoją architekturą i kolorystyką, ale nie są one zbyt rozbudowane. Tutaj najważniejsza jest sama walka, więc dobrze, że projekty przeciwników są dopracowane i różnorodne. Każda maszkara ma swoje plusy i minusy, jedne są powolne, ale wytrzymałe, a inne szybkie, choć padają po jednej kulce. W każdym razie jest z czym walczyć, a widok kilkudziesięciu bestii wywoływał u mnie uśmiech na twarzy. Naturalnie tylko wtedy, gdy miałem broń, która mogła je wszystkich zabić. Część przeciwników ma ataki na odległość, więc trzeba się uwijać w unikach i przebijać sobie korytarze wśród wrogów. Wszystko to sprawia wielką frajdę, choć udawało mi się przetrwać tylko kilka minut. Lekka i prosta rzeźnia. ■■ **Fax**

8.0/10

ROUTE 66

▶ PSP, PS3 (minis) // GameShastra // 16 zł

Jeżeli tytuł gry pochodzi od nazwy kultowej autostrady w Stanach Zjednoczonych, to można się spodziewać, że będą to wyścigi. Nic bardziej mylnego, gdyż Route 66 to nieruchome obrazki, nie mające nic wspólnego z poruszaniem się po Mother Road.

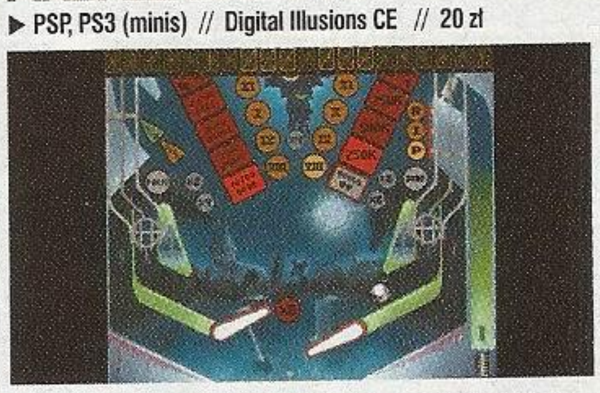
Cała rozgrywka opiera się na spostrzegawczości. Kolejne odcinki Route 66 to malutkie miejscówki, na których porozrzucano tony najróżniejszych przedmiotów. Zadanie gracza polega na ich odszukaniu. Wydaje się to proste, ale po pierwsze, są one sprytnie poukrywane, a po drugie – trzeba je odszukać w określonym czasie. Jeżeli się nie uda, lista rzeczy do odnalezienia restartuje się. Można również skorzystać ze wskazówek, ale ich liczba jest ograniczona. I to na dobrą sprawę już koniec opisu tej gry, gdyż nic więcej nie można już tu zrobić.

Kolejne plansze są bardzo starannie narysowane, a ich styl przypomina ilustracje z komiksów. W większości przypadków nawiązują one do prawdziwych miejsc, które można odwiedzić na trasie Route 66 i tym samym poznać jej długą historię. Naprawdę mi ciężko polecić komukolwiek tę grę, pomysł na rozgrywkę jest słaby, szukanie przedmiotów zmęczyło mnie w ciągu kilku minut i naprawdę nie rozumiem, jak można wytrzymać z Route 66 dłużej niż kwadrans. Gierki w tym gatunku sprawdzają się jako darmowe tytuły na przeglądarki, a nie płatne pozycje na PlayStation Portable. Można o wiele lepiej wydać te 16 złotych. ■■ **Fax**

3.5/10

PINBALL DREAMS

▶ PSP, PS3 (minis) // Digital Illusions CE // 20 zł



Przy takich tytułach od razu przypomina mi się dzieciństwo i tony monet wrzucone do maszyn, które metalowe kuleczki wyniosły do rangi grywalnej sztuki. Nie da się również ukryć, że PlayStation Portable idealnie pasuje to tego typu rozgrywki.

W końcu kształt i rozłożenie przycisków w konsoli Sony w pewien sposób przypomina takie stare maszyny w miniaturowej wersji. Niestety, pionowe plansze nie mieszczą się na panoramicznym ekranie, więc kamera podąża cały czas za kulką. I przykro mi to stwierdzić, ale robi to dość nieporadnie, więc obraz lekko, ale jednak się rozmazuje, a kamerzysta czasami nie nadąża. Ten błąd można w sumie usprawiedliwić, bo wzrasta poziom trudności i trzeba wykazać się refleksem, ale przez cały czas musiałem przewidywać, w którym kierunku zmierza kulka. W sytuacjach, gdy chciałem ją zatrzymać i precyzyjnie wycelować, było to dla mnie spore utrudnienie. Muszę się też przyczepić do wykonania kolejnych plansz. PSP świetnie sobie radzi z grafiką w 2D, co widać choćby na przykładzie takich gier, jak Patapon, czy LocoRoco. Dlatego oczekiwałbym od Pinball Dreams ostrzejszych kolorów i bardziej dopracowanych rysunków.

Klasyczna rozgrywka nadal bawi i spędziłem z tym tytułem kilka miłych chwil, ale w tej cenie przydałaby się lepiej reagująca kamera i przede wszystkim ładniejsza oprawa graficzna. Można pograć, ale nikt nie padnie na kolana. ■■ **Fax**

5.5/10

HERACLES CHARIOT RACING

▶ PSP, PS3 (minis) // Neko Entertainment // 16 zł

Producent wymyślił sobie, że stworzy wyścigi w realiach greckich mitów, co jest bardzo dobrym pomysłem, bo z miejsca ustala trasy wyścigów. Wystarczy wsadzić na rydwany bohaterów z mitologii i pozwolić im wyszaleć się na drogach wokół Olimpu.

Heracles Chariot Racing to klon Mario Kart, ale taki z charakterem. Trasy są bardzo ładnie zaprojektowane, a każdy zakręt, skocznia, czy power up znajduje się dokładnie tam, gdzie powinien. Autorzy odrobili prace domowe, więc na trasie nie zabraknie walk z przeciwnikami i używania artefaktów zwiększających szansę na zwycięstwo w wyścigu. Na uwagę na pewno zasługuje oprawa graficzna, która została przedstawiona w 3D. Nie jest to może Ridge Racer czy Burnout Legends, ale za 16 złotych otrzymacie naprawdę ładny tytuł, który szczególnie spodoba się najmłodszym graczom. W sumie ma on tak bogatą zawartość, że mógłby być nawet sprzedawany w pudełkowej wersji. Sporo tras, bohaterów i trybów rozgrywki zapewnia solidną zabawę przez kilka wieczorów.

Gra nie jest jednak idealna; animacja potrafi czasami stracić płynność, ale większym problemem są znikające tekstury. Bardzo często, gdy wchodziłem w ostry zakręt, kamera przenikała przez pobliskie otoczenie, strasząc mnie wnętrzem poziomów. Można jednak przymknąć oko na te niedopatrzenia, bo gra jest długa, ładna i zabawna. W sam raz dla dzieciaków. ■■ **Fax**

6.5/10

LET'S GOLF!

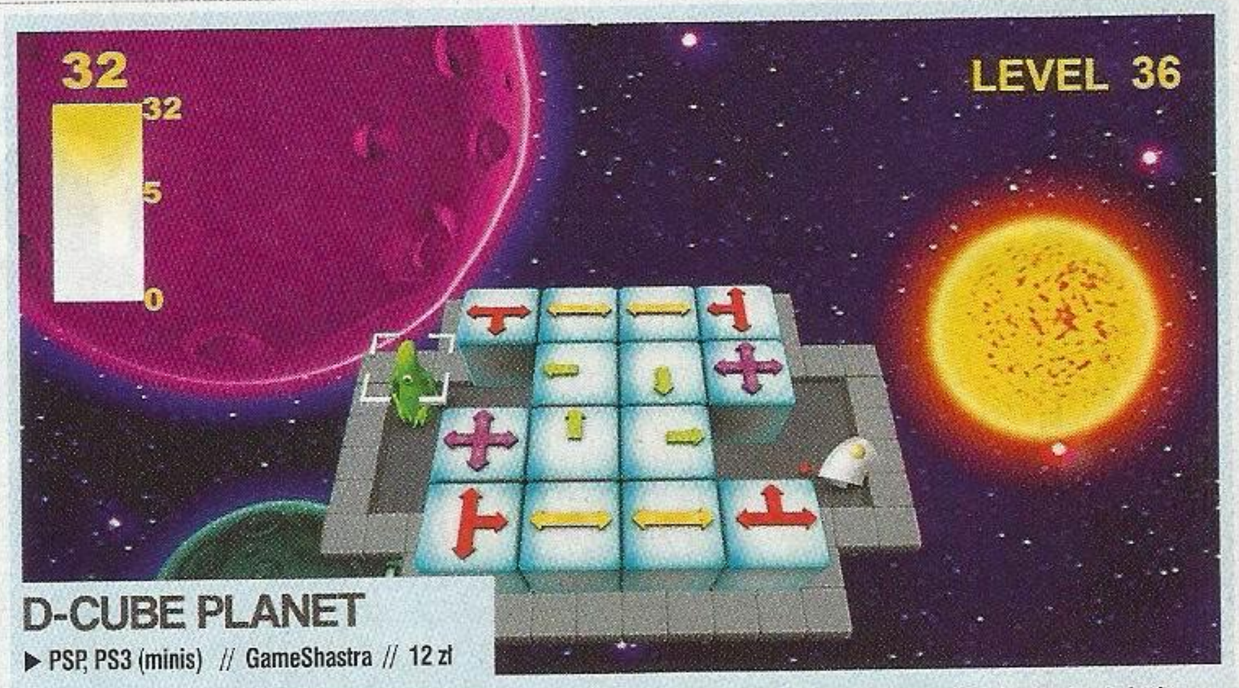
▶ PSP, PS3 (minis) // Gameloft // 20 zł

Tiger Woods po aferze z tabunem kochanek i skasowaniu samochodu przed własnym domem, schował się pod łóżkiem i nie wiadomo, czy jeszcze wyjdzie na pole golfowe. EA co prawda oficjalnie go wspierają i zapowiadają kolejne części serii z jego nazwiskiem, ale w między czasie warto sprawdzić bardziej lajtową wersję golfa.

Let's Golf! to niezwykle lekka i sympatyczna gierka, która wyraźnie inspiruje się japońskim Everybody's Golf. Podobny styl i przede wszystkim projekty postaci w stylu anime sugerują, że Gameloft podpatrzył sporo u konkurencji. Nie zmienia to faktu, że gra się bardzo przyjemnie. Zasady są proste, podobnie jak sterowanie, a grafika może się podobać. Gracze mogą spróbować swoich sił na czterech polach w Stanach Zjednoczonych, Szkocji, Anglii i na Fidżi. Taka sama jest również liczba zawodników i choć Vincent, Elena, Chris i Jack są opisani odrębnymi statystykami, to i tak gra się nimi identycznie.

Let's Golf! polecałbym przede wszystkim młodszym graczom. Do nich skierowana jest stylistyka tej produkcji, jak i banalne zasady, które można poznać w pięć minut. Muzyka jest przyjemna i radośnie pozytywna, kolorystyka zachwyci każdego dzieciaka, a cena nie odstraszy żadnego rodzica. Tiger Woods również powinien zagrać, by nieco uspokoić się przed poważniejszą rozgrywką. W sądzie. ■■ **Fax**

6.5/10



D-CUBE PLANET

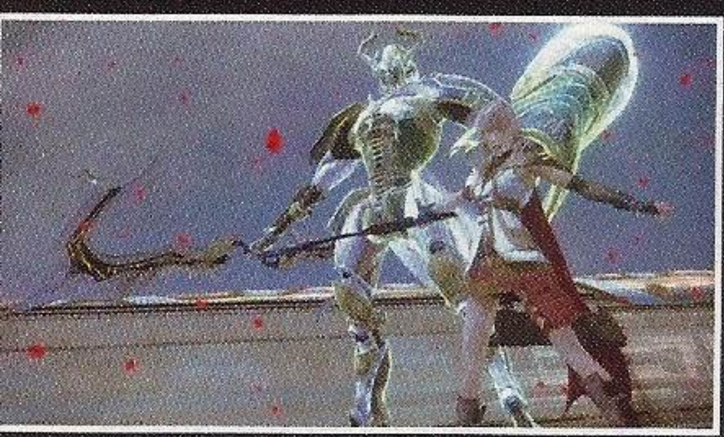
▶ PSP, PS3 (minis) // GameShastra // 12 zł

Kosmici zazwyczaj rozbijają swoje cenne statki kosmiczne na naszej planecie. Jednak niektórzy z nich są tak nieporadni, że nie potrafią nawet dolecieć do Ziemi i niszczą swoje pojazdy w połowie drogi.

I tak naprawdę w tym momencie zaczynają się prawdziwe kłopoty. Stateczek rozbił się na kilkadziesiąt kawałków, które należy teraz odszukać, połączyć w całość i odlecieć w kierunku upragnionej Ziemi. W praktyce oznacza to, że zadanie gracze sprowadza się do pokonywania miniaturowych poziomów z odgórnie przyznanym limitem punktów ruchu, więc każdy krok trzeba dobrze przemyśleć. Oddzielnie trzeba przemieszczać zielonego, jednookiego obcego, a poza tym należy ruszać klocki blokujące mu drogę. Tutaj sprawy się komplikują, bo każdy obiekt może się przesuwać tylko w tych kierunkach, które są na nim zaznaczone. Na początku sześciany można ustawiać do woli, ale z każdym ukończonym poziomem rozgrywka staje się coraz to bardziej interesująca. W dodatku zwiększa się obszar plansz, więc przed wykonaniem pierwszego ruchu trzeba w głowie ustalić całą strategię. Co może wydaje się łatwe, ale już przy dwunastym poziomie trzeba się solidnie nakombinować. Jednak gra ma w sobie magię, która powoduje, że ciężko się od niej oderwać. Zasady rozgrywki może i są banalne, ale D-Cube Planet, to ciekawe, logiczne wyzwanie.

Oprawa graficzna jest bardzo prosta, utrzymana w nieco komiksowym stylu. Plansze przygotowano w 3D, a tło to migoczący kosmos z kilkoma planetami. Zafascynowała mnie niepokojąca muzyka, która idealnie pasuje do galaktycznych klimatów, ale już po kwadransie szczerze nienawidziłem dźwięków i musiałem je wyciszyć. Szkoda, że producent nie dostarczył bardziej różnorodnych motywów, bo słuchanie w kółko tego samego szybko zaczyna denerwować. I tutaj też widzę największy minus D-Cube Planet, bo tło, muzyka i wygląd klocków nie zmieniają się przez całą grę. Dlatego polecam dawkować sobie tę grę po najwyżej kilka poziomów naraz. Inaczej szybko zaczniecie się nudzić. Z jednej strony D-Cube niesamowicie wciąga, ale z drugiej męczy monotonność dźwięków i grafiki. Jednak patrząc na cenę mogę śmiało polecić tę grę, wszystkim fanom gier logicznych. ■■ **Fax**

7.1/10



FILMOWO Final Fantasy słynie z pięknych przerywników filmowych. Część z nich zrealizowano na silniku gry, inne to po prostu renderowane filmy. Wspaniale zmontowane, dynamiczne i prześliczne. Na szczęście można je zatrzymać i włączyć pauzę lub nawet przerwać.

FINAL FANTASY XIII

PECHOWA XIII, CZY JRPG WSZECH CZASÓW?

txt: Fax

PS3 | XBOX 360

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 9 marca
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Swoboda w japońskim erpegu? Chyba Fax ostatnio za dużo grał w Mass Effect 2. A tak na serio, swoboda w jRPG nigdy mnie nie interesowała. Trzynastka jest dla mnie, jak Final Fantasy Tactics z innym systemem walki. W tamtej wielkiej grze również chodziło się w „korytarzu" od walki do walki. Poboczne misje były niegrywalne, gdyby nie konieczność levelowania nie wracałbym do już odwiedzonych miejsc. Jako liniowa, przygodowa gra akcji, FFXIII sprawdza się świetnie. 9/10

Zamieszanie wokół Final Fantasy XIII przeszło wszelkie wyobrażenia i nikt nie spodziewał się tak wielkich kontrowersji dotyczących tego tytułu. Jednak nadszedł czas, by skończyć wszelkie spekulacje. W Final Fantasy XIII gram od dwóch miesięcy (najpierw w wersję japońska, teraz angielską) i choć nie padłem przed nią na kolana, to jestem również daleki od jej potępiania.

WALKA Z PRZEZNACZENIEM

Fabuła zawsze była najważniejsza w grach z serii Final Fantasy. Jej twórcy praktycznie za każdym razem tworzyli nowy świat, zamieszkany przez różne rasy, wypełniony najdziwniejszymi mitami i religiami. Niezmiennie był to świat, który stawał w obliczu zagrożenia, a jego bohaterowie musieli walczyć, by nie dopuścić do zagłady. Jednak FFXIII zmienia ten schemat. Tym razem to nasza drużyna stanowi śmiertelne zagrożenie dla całej ludzkości i choć Lighting, Snow i Vanille starają się walczyć z przeznaczeniem, to los wydaje się być przesądzony. Bohaterowie są ścigani przez wojsko, ale nawet ludność cywilna sięga po broń, bojąc się i nienawidząc tego, co może zniszczyć ich bezpieczne życie. Jak doszło do tego, że podstarzały Sazh Katzroy i młodziutki Hope Estheim stali się wrogami publicznymi?

Świat FFXIII przeżył okrutną wojnę pomiędzy Gran Pulse i Cocoon, znaną jako War of Transgression. Mieszkańcy obu krain żyją w wiecznym strachu przed ponownym konfliktem. Rządzą nimi fal'Cie, których można uznać za bóstwa w postaci technicznie zaawansowanych maszyn; bez nich ludzkość byłaby skazana na zagładę, to oni zapewniają bezpieczeństwo i przetrwanie. Fal'Cie dzielą się na tych z Gran Pulse oraz Cocoon i wybierają sobie ludzi, którzy wypełnią ich wolę. To właśnie przydarza się bohaterom. Zostają przemienieni w l'Cie i muszą spełnić zadanie, do którego zostali powołani. Problem w tym, że nie dostają jasnych wytycznych, a jedyna podpowiedź to krótki, niewyraźny sen. Większość l'Cie w ogóle zapomina o misji lub nie potrafi jej zrozumieć. Co się wówczas z nimi dzieje? Zostają przemienieni w Cie'th, czyli bezmyślne stworzenia, które tracą wszystkie wspomnienia. Z kolei spełnienie woli fal'Cie nagradzane jest dość specyficznie – życiem wiecznym w postaci kryształowego posągu. Sami więc rozumiecie, że bycie l'Cie, choć wiąże się z uzyskaniem boskich mocy, wcale nie jest marzeniem każdego dzieciaka. Na dokładkę to wcale nie koniec kłopotów; naznaczeni znamieniem l'Cie są ścigani przez wojsko, które używa wszelkich środków, by doprowadzić ich przed oblicze władz, co kończy się publiczną egzekucją. Wyrok zawsze jest ten sam, gdyż stanowią oni zagrożenie dla całego

MUZYCZNIE Motyw bitewny jest fenomenalny i można go słuchać setki, tysiące razy. Zresztą pierwszorzędna jest cała ścieżka dźwiękowa, a głosy postaci też wypadły świetnie. Szkoda tylko, że utwory dość często się powtarzają, co po kilkudziesięciu godzinach zaczyna irytować.

Cocoon. Przynajmniej taka jest wersja oficjalna, dzięki której opinia publiczna żyje w wiecznym strachu przed atakiem z Gran Pulse.

TAJEMNICE Z PRZESZŁOŚCI

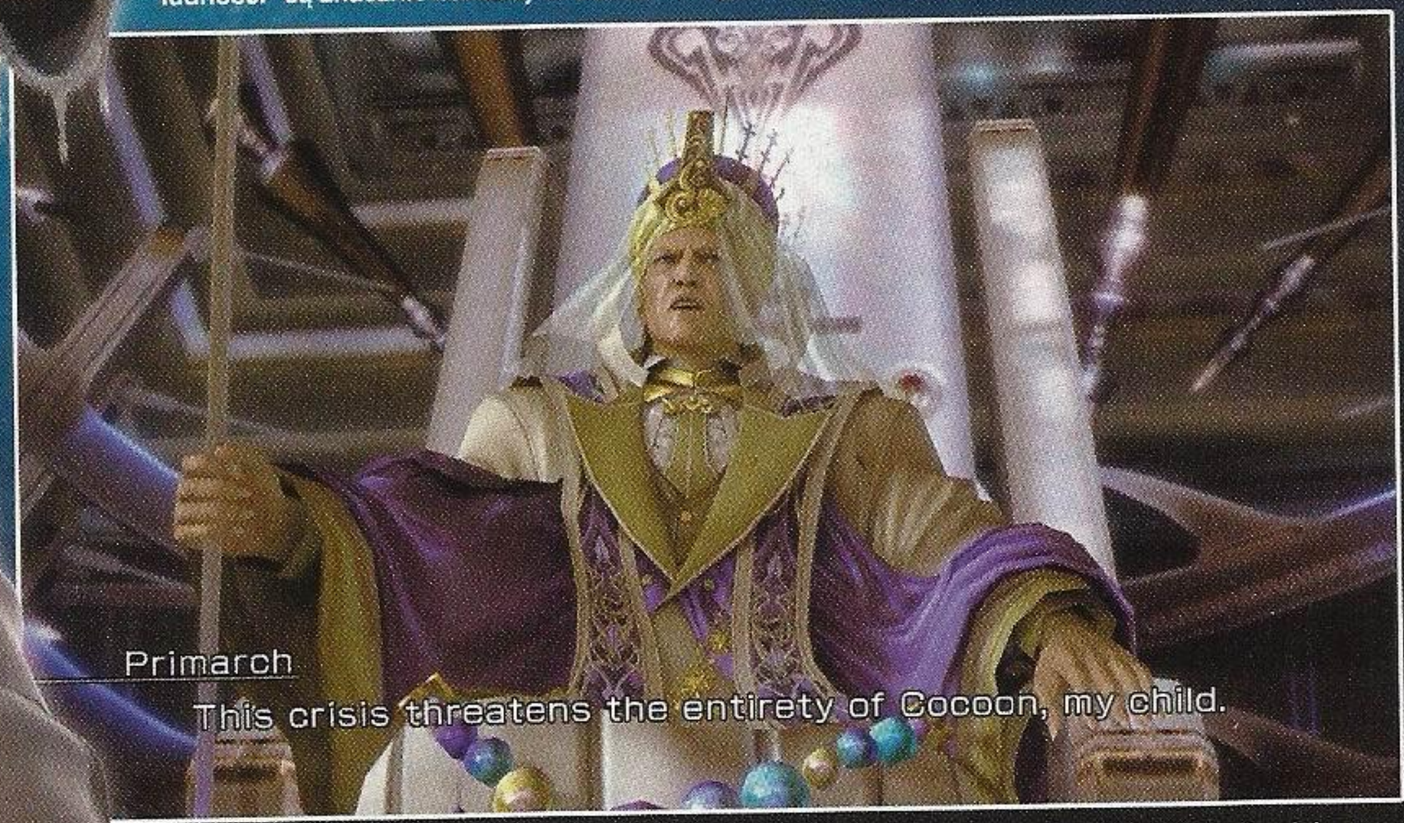
Pojawienie się wybranych przez fal'Cie doprowadza do przesiedleń ludności cywilnej. To niemalże jak średniowieczna inkwizycja, gdzie posądzenie jednej osoby o czarną magię kończyło się spaleniem połowy okolicznych mieszkańców na stosach. Rodzina i sąsiedzi l'Cie są z miejsca deportowani do Gran Pulse. Czasami całe miasta są przesiedlane, choć tak naprawdę to wszystko zasłona dymna, gdyż realia tych „relokacji ludności" są znacznie bardziej mroczne.

I właśnie w pociągu przewożącym takich nieszczęśników spotykamy głównych bohaterów na początku gry. Lighting dał się zakuć w kajdany, by ratować swoją siostrę, która została przemieniona w l'Cie. Na jej ratunek rusza również Snow, czyli jej narzeczony. Odnajdują oni w końcu dziewczynę, ale Serah w tym momencie spełnia swoje zadanie, narzucone jej przez fal'Cie. Jeżeli uważnie czytacie ten tekst, to wiecie już, czym to się kończy. Zrozpaczeni bohaterowie rzucają się do walki z maszyną, która skradła im ukochaną siostrę i narzeczoną, a los łączy ich z pozostałymi bohaterami i wszyscy zostają przemienieni w l'Cie.

CHOĆ FABUŁA ROZWIJA SIĘ POWOLI, A WIĘKSZOŚĆ ROZMÓW WYDAJE SIĘ NIE MIEĆ WIĘKSZEGO SENSU, TO W KOŃCU WSZYSTKIE ELEMENTY ŁĄCZĄ SIĘ W CAŁOŚĆ

Zdaję sobie sprawę, że ciężko ogarnąć założenia fabularne, bo sam miałem z tym problemy. Na szczęście w grze jest ogromna encyklopedia, która opisuje tło fabularne oraz wszystkie pojęcia. Najważniejsze jest to, że bohaterowie są ściganymi przez wszystkich uciekinierami, choć tak naprawdę nie zrobili nic złego. Walczą, ale robią to w obronie własnej, starając się zrozumieć, jakie zadanie mają wykonać dla fal'Cie. Wyrwano ich z domów, zabrano im rodziny, a jedyna perspektywa na przyszłość, to przemiana w kryształ, publiczna egzekucja lub transformacja w potwora. Ta nieustanna ucieczka przed wojskiem niesamowicie ożywia fabułę i jednocześnie tłumaczy, dlaczego cała ta „wyprawa" jest taka samotna. Przez większość gry bohaterowie nie spotykają żywej duszy, a każdy napotkany człowiek z miejsca ich atakuje. Nic więc dziwnego, że autorzy tak bardzo skupili się na samych bohaterach. To pierwsza część Final Fantasy, która tak dokładnie opisuje ich emocje i osobiste tragedie.

Przez kilkanaście godzin będziecie poznawać ich losy, a gra co chwilę zmienia skład drużyny, by pokazać jak najwięcej związków zachodzących między bohaterami. Tym samym zobaczycie, jak Snow stara się ochronić Estheima, choć Hope go szczerze nienawidzi i chce się na nim zemścić. Vanille i Sazh szybko się zaprzyjaźniają, ale po kilku godzinach Katzroy mierzy do dziewczyny ze swoich pistoletów. Lighting odpycha każdego i chce samotnie ratować siostrę. Vanille udaje słodką idiotkę, ale skrywa sekrety, których poznanie zupełnie zmieniło moje do niej nastawienie. Natomiast przeszłość Fang to naprawdę szokująca rewelacja, której naturalnie nie zdradzę. Relacje między bohaterami są ciekawe i wyjątkowe, a ich historie poznajemy przez retrospekcje, w których widzimy, co działo się w ich życiu zanim wsiedli do pociągu do Gran Pulse. I choć początkowo fabuła rozwija się powoli, a większość



OPCJONALNIE Na obrazku widzicie podpisy, które można włączyć w opcjach gry. Warto tam zajrzeć, gdyż sporo w nich przydatnych dodatków, które da się wykorzystać podczas walk. Starcia można na przykład spowolnić.

ŻYCIE I ŚMIERĆ W FINAL FANTASY
czyli poziom trudności to spore przegięcie!

Fani wiedzą, że po epickiej bitwie z gigantycznym bossem można trafić na żelka, który rozniesie drużynę jednym zaklęciem. W Trzynastce wszystko rozchodzi się o rozpoczęcie walki. Jeżeli zaatakujecie wroga z zaskoczenia, to zaczynacie z ogromną przewagą. Dlatego gra zmienia się w Tenchu, bo trzeba obserwować trasę wrogów i zaatakować, gdy nie patrzą, a i tak ginąłem dziesiątki razy, co nigdy się mi nie przydarzało w poprzednich częściach. Przeciwnicy często mają przewagę liczebną i można zginąć w ciągu kilku sekund. Większość nieprzyjaciół jest bardzo szybka, więc czasami traciłem punkty życia, bo za wolno zmieniałem role. Przeciwnicy występują też w grupach z magami. W takich sytuacjach ratowałem się przywołaniem Eidolona, przy którym nie można zginąć. Przy okazji przypominam, że Game Over pojawia się, gdy umiera postać sterowana przez gracza. Reszta ekipy może być cała i zdrowa, ale to nie ma znaczenia.

Kolejna kwestia to starcia z szefami. Niezrozumiały jest dla mnie limit czasu. Nie wiem, czy zawsze się pojawia, ale kilka razy walczyłem trzydzieści minut, gdy wróg rzucił zaklęcie zagłady, które zabija po kilku chwilach i jest nieodwracalne. I nie chodzi o to, że mało czasu poświęciłem na podnoszenie poziomu doświadczenia drużyny (tak, gra zmusza do wielogodzinnego pakowania). W FFXIII sytuacja na polu walki potrafi zmienić się w ułamku sekundy, więc musicie być cały czas skupieni. Nie podoba mi się jednak kontrast pomiędzy normalną walką a taką z zaskoczenia. W pierwszym przypadku starcie trwa mniej więcej trzy, cztery minuty, a w drugim jakieś dwadzieścia sekund. Moim zdaniem to zdrowe przegięcie i kompletny brak balansu. Dlatego tak ważne są role i ich rozwijanie.

rozmów wydaje się nie mieć większego sensu, to w końcu wszystkie elementy układanki łączą się w całość. I nawet wtedy FFXIII potrafi zaskoczyć. Po spokojnych, sennych wręcz momentach, akcja nagle przyspiesza, a ciągłe zmiany składu drużyny umożliwiają poznanie historii z kilku perspektyw.

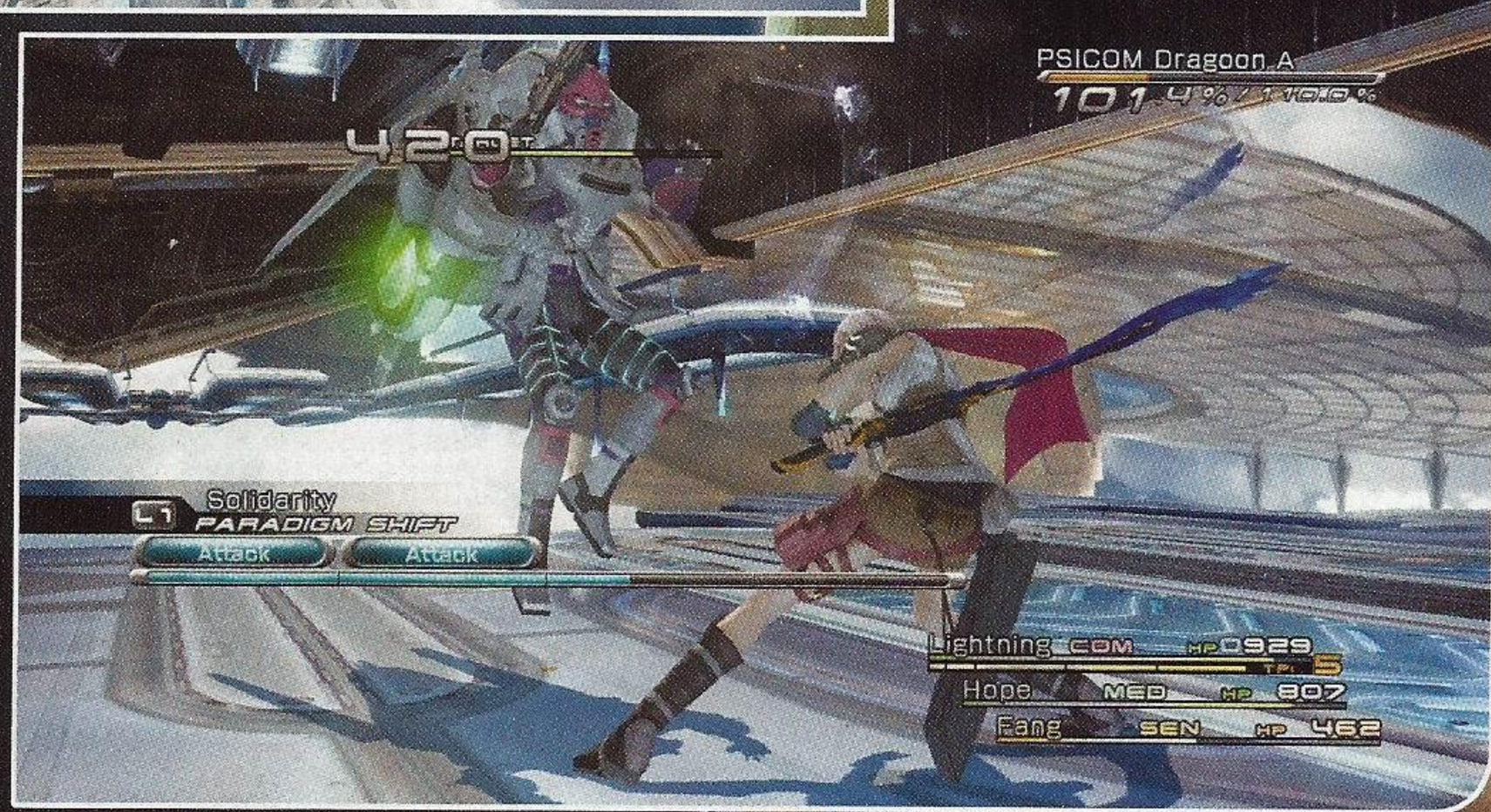
PO NITCE DO KŁĘBKA

Fabuła narzuca też sam pomysł na rozgrywkę. To prawda, że przez kilkadziesiąt godzin gra jest całkowicie liniowa. Nie można decydować o składzie drużyny, zablokowany jest dowolny rozwój postaci, a droga wiedzie zawsze w przód i przód. Jedyne rozgałęzienia na mapkach to krótkie ścieżki prowadzące do skarbów bronionych przez mocniejszych przeciwników. Kilka razy pojawiają się też dwie drogi, które prowadzą do jednego celu, ale to bardziej skróty, jak w grach wyścigowych, które nie dają poczucia wolności. Ten schemat wpływa również na budowę poziomów, tworzonych na zasadzie powtarzających się elementów. Od czasu pierwszego

TO PRAWDA, ŻE PRZEZ KILKADZIESIĄT GODZIN GRA JEST CAŁKOWICIE LINIOWA. NIE MOŻNA DECYDOWAĆ O SKŁADZIE DRUŻYNY, ZABLOKOWANY JEST DOWOLNY ROZWÓJ POSTACI

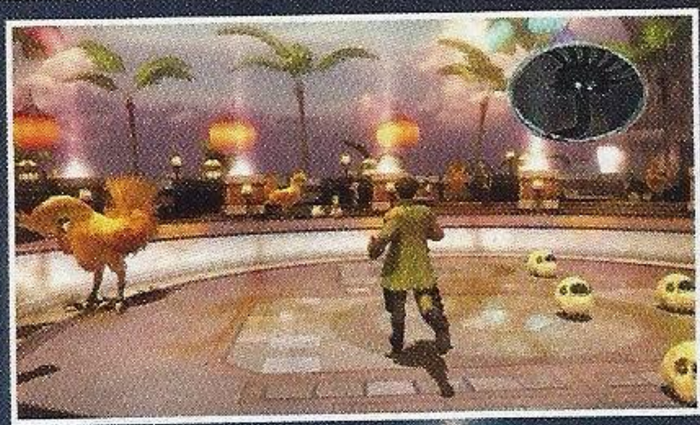
Halo nie widziałem tylu identycznych miejscówek. Korytarzy, lasów, fabryk, linii kolejowych, czy zabudowań... Pięknych, ale wszystkie motywy w końcu zaczynają się powtarzać i gra po prostu zaczyna męczyć. Na szczęście zdarzają się też genialne poziomy, jak choćby ten, którego akcja rozgrywa się na pokładzie gigantycznego statku. Poza tym, w tej grze praktycznie nie ma miast. Pierwsze, do którego traficie, jest opanowane przez wojsko, więc nie ma mowy o swobodnym zwiedzaniu. Jednak jest to jeden z najciekawszych momentów w grze, bo w Palumpolum akcja nagle przyspiesza, a dynamika wydarzeń zrzuca z kanapy. Kolejne miasto – Nautilus – przypomina rozrywkową mieścinę z FFVII, jednak tutaj nie można uczestniczyć w minigierkach, bo to nadal korytarz, choć wypełniony tłumem ludzi. Nie znajdziecie tu sklepów, z tych korzysta się w punktach zapisu gry, a mieszkańcy rzucają po prostu swoje teksty i zajmują się swoimi sprawami. Zresztą, po kilku minutach i tak na drużynę rzucają się żołnierze, więc ciężko w ogóle pisać, że to miasto, jak w poprzednich częściach Final Fantasy.

Czy cała gra jest liniowa? Niby w końcu pozwala na dowolne zmienianie składu drużyny i odblokowuje wszystkie role, ale ma to miejsce właściwie dopiero pod koniec rozgrywki. W końcu też Lighting i reszta



BEZ PRZEPYCHU Eliksirów jest bardzo mało. W każdym razie mało, jak na Final Fantasy. Podstawa to napoje leczące oraz Phoenix Down. Mniej jest butelek, które polepszają statusy, ale część z nich można użyć jeszcze przed walką.

CZAR PAR Przez wiele godzin gra sama dobiera skład drużyny. Ciężko się tak walczy, a zmiany rozwalają ustawienia ról, więc trzeba kombinować od początku. I wykuć na blachę nazwy ustawień, by błyskawicznie je zmieniać na polu walki.



FINEZYJNA FANTAZJA

Grafika zachwyca bogactwem, pomysłowością i fantazją. Nie ma tu efektów świetlnych, jak w Killzone 2, tekstury to nie Gears of War 2, a liczba detali nie może się równać z Uncharted 2. Otoczenie potrafi jednak kilka razy rzucić na kolana, choć nie trzyma tak wysokiego poziomu przez całą grę. Grafikę oglądałem dosłownie klatka po klatce, bo nagrywałem filmy na NEOgo.pl, więc obejrzałem wszystko pod lupą. Najlepiej prezentują się walki, które zabijają efektownością i płynnością animacji. Można walczyć w nieskończoność obserwując ten przepiękny i śmiertelny balet.

TO JA JESTEM TU SZEFEM Eidolon służy tylko silnym, więc najpierw trzeba skopać mu tyłek. Od razu polecam włączenie w ustawieniach wolniejszych walk. Nie są wtedy tak efektowne, ale inaczej ciężko ubić Eidolon. Pamiętajcie o przeskanowaniu go!

ekipy docierają do Gran Pulse, gdzie zamiast wąskiego korytarza pojawia się olbrzymi, otwarty poziom. Problem w tym, że tak wyglądały wszystkie miejscówki w FFXII, a tutaj trafiamy otwartą na przestrzeń po kilkudziesięciu godzinach biegania wąskimi ścieżkami. Gran Pulse faktycznie pozwala odetchnąć pełną piersią, ale napotkani tu wrogowie są gigantyczni i ciężko ich pokonać. Czekają na Was naprawdę epickie starcia oraz piękne krajobrazy i wartościowe przedmioty do zdobycia. Nie zabraknie też kilku dodatkowych miejscówek i scenek. Można również zająć się zadaniami pobocznymi, głównie misjami Cie'th, które w sumie i tak sprowadzają się do walki, oraz pojeździć na Chocobo.

W Gran Pulse spędzicie dziesięć, piętnaście, a może i jeszcze więcej godzin, ale w końcu trzeba pobiec dalej, co niestety oznacza powrót do kolejnych korytarzy. Mimo wszystko Gran Pulse pokazuje, że Square Enix pamiętają, że fani chcieliby poczuć wolność i pozwiedzać świat, tylko czemu tak późno? Gran Pulse nie wynagradza tych wszystkich liniowych godzin, a wszelkie zadania dodatkowe, z których seria dotychczas słynęła, zostały sprowadzone do minimum. Nawet nie wiem, czy to jeszcze jRPG, czy już przygodowa gra akcji. W sumie FFXIII stawia przede wszystkim na pojedynki, ale akurat na tym polu odnosi spektakularny sukces.

ROLE PLAYING GAME

To najlepszy system walki, jaki kiedykolwiek widziałem w serii Final Fantasy i prawdopodobnie najciekawszy w ogóle w gatunku jRPG. Wiem, że to odważne stwierdzenie, ale mam mocne argumenty. Każda z sześciu dostępnych ról przydaje się i jest po prostu konieczna w walce. W poprzednich odsłonach można było ustawić dwójkę z mieczami oraz maga leczącego i w ten sposób przejechać się po wszystkich przeciwnikach w grze (może poza opcjonalnymi szefami). Zaklęcia wspomagające nie miały aż tak wielkiego znaczenia, jak w FFXIII, tutaj liczy się różnorodność i specjalizacje. Sześć ról daje olbrzymie pole do popisu, więc podzielę się z Wami kilkoma z moich ustawień. Podstawa to jedna postać atakującą bronią, druga magią i czarodziej zapewniający statusy obronne, zwiększający zadawane obrażenia i przyspieszający drużynę. Ten schemat musiałem zmieniać po kilkudziesięciu sekundach. Gdy wygrywałem, ustawiałem dwójkę z bronią i jednego maga ofensywnego, by szybko zakończyć starcie. W przypadku utraty sporej liczby punktów życia zmieniałem ustawienie

ŚCIĄGAWKA
czyli system walki Final Fantasy XIII podany w pigułce

Wrogowie to przede wszystkim żołnierze, występujący z mieczami, karabinami, wyrzutniami rakiet, czy w bojowych kombinezonach. Widziałem też sporo robotów, pojazdów i walczyłem z powietrznym pancernikiem. Maszyny dominują w tej części Final Fantasy, więc najlepiej je spowalniać i traktować błyskawicami. Najwięcej bestii spotkacie w Gran Pulse. Niektóre są gigantyczne, więc pamiętajcie o poprawieniu obrony. Czasami przeciwnicy walczą między sobą. Wykorzystajcie to.

Trochę narzekam na poziom trudności, ale na szczęście punkty zapisu gry występują w hurtowych ilościach. Można w nich korzystać ze sklepików oraz podnosić poziomy broni i ekwipunku, co wymaga wielogodzinnego zbieractwa przedmiotów wypadających z wnętrzności przeciwników. Po przegranym pojedynku gra nie cofa drużyny do miejsca, gdzie zapisaliście rozgrywkę, ale wrzuca w to samo miejsce, w którym poległa. I całe szczęście, bo ginie się tu często.

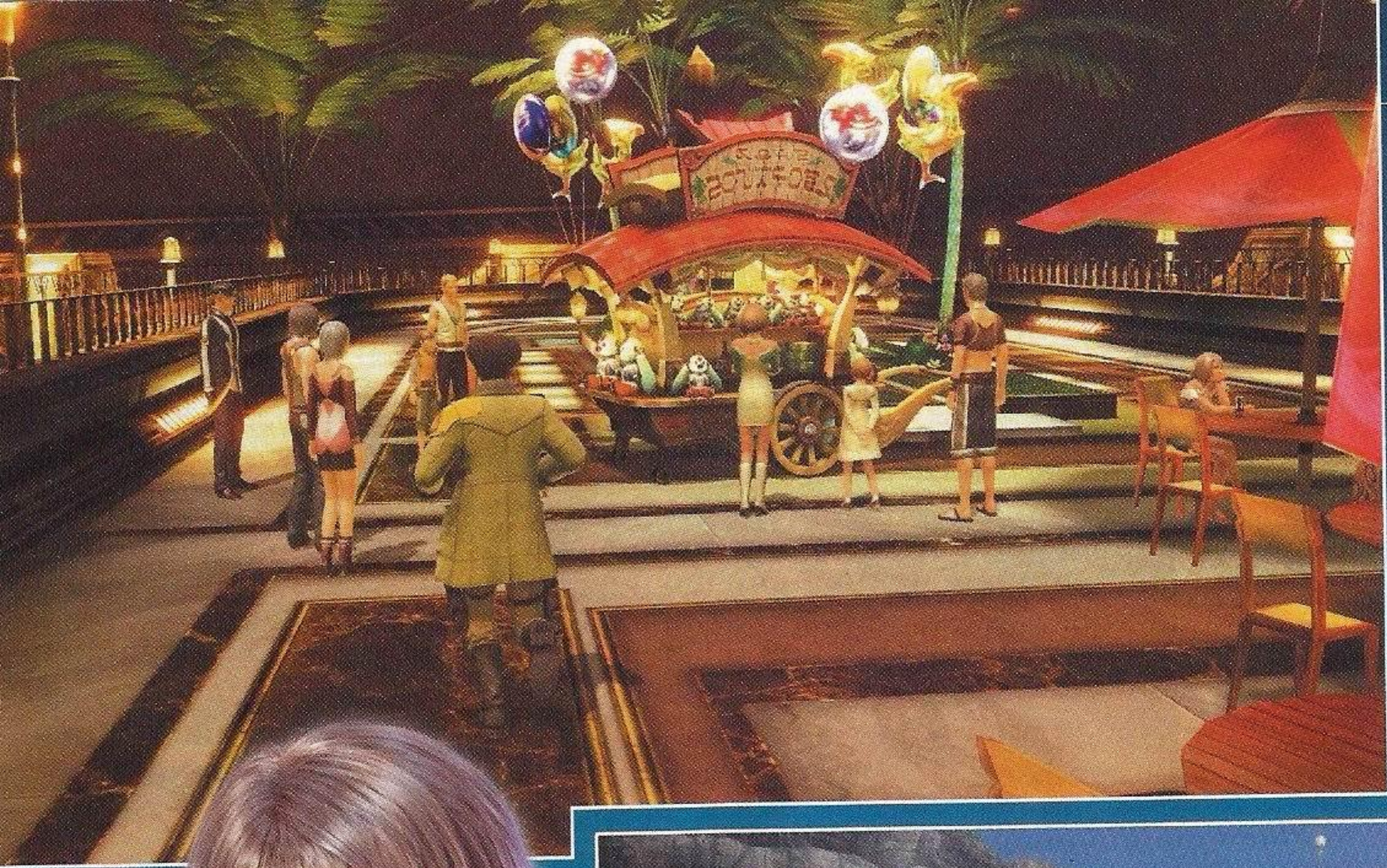
W FFXIII znajdziecie sześć ról. Commando to magia niezwiązana z żywiołami i mocne ciosy bronią, oraz możliwość wybijania w powietrze. Sentinel prowokuje, stawia bloki i kontratakuje. Saboteur spowalnia wrogów, obniża ich siłę i obronę. Ravager, mag atakujący zaklęciami, ma czary obszarowe i ataki bronią z żywiołami. Medic leczy, wskrzesza i zdejmuje negatywne statusy. Synergist nadaje broni właściwości żywiołów, a także przed nimi chroni, wzmacnia obronę, przyspiesza.

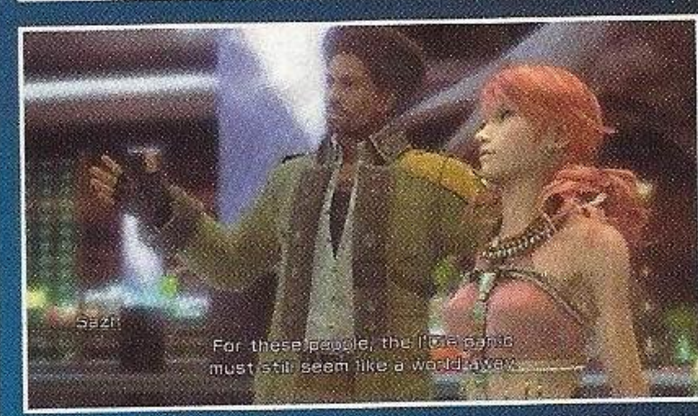
Miecze, lance, bumerangi, pistolety i inne cuda, których używa drużyna, poprawiają dwa współczynniki, czyli siłę ataku normalnego i magicznego. Kluczowe są tutaj dodatkowe statusy, dodające automatyczne zaklęcia, czy bonusy do używania napojów leczących. Podobnie jest z ekwipunkiem, który zwiększa odporności, poprawia współczynniki postaci, czy chroni bohatera magią, gdy ten ma mało punktów życia. Nie ulepszajcie broni na początku gry. Poczekajcie na lepsze zabawki.

na obrońcę, który prowokował przeciwników, zbierał wszystkie ataki na siebie i ustawiał potężne bloki, oraz medyka (czasami dwóch) oraz postać atakującą. W sytuacji, gdy przeciwnik miał bardzo dużo punktów zdrowia, korzystałem z postaci zmniejszającej zaklęciami możliwości nieprzyjaciela (spowolnienie, zmniejszenie obrony) i dwóch bohaterów atakujących. Kombinacji jest tu mnóstwo i każda ma swoją nazwę, ale moim zdaniem kluczowy w grze jest obrońca. Zbyt często walczymy z większą liczba wrogów, by lekkomyślnie atakować, trzeba przemyśleć strategię i szybko reagować na zmiany sytuacji. W sumie można ustawić sześć schematów i wierzcie mi, to wcale nie jest za dużo. Poza tym, by przełamać obronę wroga, należy zmniejszać jego statusy, prowokować, kontratakować i dopiero w ten sposób otworzy sobie drogę do zwycięstwa. W dodatku po przełamaniu większość nieprzyjaciół można wybić w powietrze i bezkarnie natłuc. Przy dobrym zgraniu, taki pechowiec będzie podbijany zaklęciami aż do końca swego marnego żywota. Nie jestem w stanie opisać wszystkich pomysłów, bo nawet sześć stron to za mało, ale system FFXIII to poezja walki. Starcia są piękne, dynamiczne i widowiskowe. Animacja nigdy nie zwalnia, ekran przecinają błyskawice, kule ognia, bryły lodu i fontanny wody. Efekty zaklęć są cudowne i godne konsol nowej generacji, a ruchy postaci zawstydziłyby takie tytuły, jak Bayonetta, czy Devil May Cry. I naturalnie nie można zapomnieć o przywoływaniu pomocników.

PRZYBYŁEM BY SŁUŻYĆ

Oto kolejna kontrowersja w Final Fantasy XIII. Każda postać ma jednego Eidolona, który staje do walki wraz z kontrolującą go postacią.





INTELIGENTNIE Drużyna daje radę. Nie mam żadnych zastrzeżeń do inteligencji zespołu podczas walk.

W pierwszej formie nie mamy w sumie nad nim władzy, więc wypłaca on ataki według własnego uznania i przy okazji leczy bohatera. Jednak w dowolnym momencie można dokonać transformacji. Snow ma dwie lodowe siostry, które zamieniają się w motocykl i choć śmieszą, to jednak mogą się podobać. Lighting ma Odyna, który może przybrać postać konia, co już z lekka zaczyna być dziwne. Bahamut, którego wzywa Fang, wygląda świetnie i przemienia się w skrzydlatą bestię, więc w tym przypadku nie mam powodów do narzekań. Vanille wzywa dziwactwo, które skojarzyło mi się z Laughing Octopus z Metal Gear Solid 4, bo wygląda równie paskudnie i ma jeszcze więcej dodatkowych kończyn. Niestety transformacja zamienia tego Eidolona w kaczkę z działem na dziobie. A to wcale nie koniec niespodzianek – Hope wzywa na pomoc olbrzymiego robota, który zamienia się w mechaniczny zamek, czy inną fabrykę. Ma wieżyczki, setki dział i wygląda żenująco. Na koniec mój ulubieniec, czyli Sazh z pomocnikiem, który przyjmuje formę samochodu. Połowa ekipy dostała niezłe projekty, a reszta musiała zadowolić się japońskimi głupotami. Dobrze chociaż, że Eidolony faktycznie przydają się na polu walki, bo w poprzednich częściach różnie z tym było.

FINAŁOWA OCENA

Rozwój postaci jest prosto i genialnie pomyślany, ale jego wizualizacja to porażka. System wygląda przepięknie, czerpie swoje korzenie z Final Fantasy X, ale niepotrzebnie wszystko komplikuje. Mapa w 3D wygląda cudownie, ale jest niewygodna w obsłudze, więc często męczyłem się długie minuty przy przydzielaniu Crystal Points. Kolejne pola to po prostu statystyki, jak punkty siły, magii, czy życia, oraz zaklęcia i umiejętności. Sam pomysł jest znakomity, ale jego wykonanie kompletnie mnie nie przekonuje. By sprawdzić jakie zdolności będzie można rozwinąć w przyszłości, nie można przeskoczyć od razu do góry, tylko należy przemieszczać się po wyznaczonych liniach, które tworzą całe galaktyki kryształów. Naprawdę nie mam żadnych zastrzeżeń, co do samego pomysłu. Daje on ogromne możliwości stworzenia unikalnych postaci, które będą się różnić między sobą nawet w tych samych rolach. Niestety, Crystarium bardzo długo jest ograniczone do trzech klas, a kolejne poziomy ich zaawansowania odblokowują się w określonych momentach. Tak naprawdę dopiero w Gran Pulse można poczuć pełną swobodę.

FINAL FANTASY XIII POTRAFI ZACHWYCIĆ FABUŁĄ, SYSTEMEM WALKI, ORAZ GRAFIKĄ I PRZEPIĘKNĄ MUZYKĄ, ALE LINIOWOŚĆ I OGRANICZENIA ROZCZAROWUJĄ

Do oceny FFXIII podchodzę z ciężkim sercem. Gra potrafi zachwycić fabułą, systemem walki, oraz grafiką i przepiękną muzyką, ale liniowość i ograniczenia rozczarowują. Poza tym autorzy pokpili balans poziomu trudności. Bardzo mi też brakowało dodatkowych postaci, bo choć gra świetnie opisuje głównych bohaterów, to pomija całą resztę i za bardzo skupia się na sześcioosobowej drużynie. To tak, jakby świat wymarł, bo nawet o głównych przeciwnikach niewiele wiadomo i są oni niemal anonimowi. Jednak największy problem jest taki, że gra z czasem zaczyna się nudzić. Po dynamicznym początku będziecie usypiać przez kilkanaście godzin, by na chwilę się obudzić i zachwycić wydarzeniami na ekranie, potem znowu przyśniecie, by nabrać ochoty do gry pod koniec przygody. A to przecież Final Fantasy! Grom z tej serii poświęca się setki godzin, szuka sekretów po nocach, wraca do nich po latach... Tym razem zamiast takiego bogactwa, dostaliśmy liniowe poziomy i sześciu bohaterów. Ich historia jest piękna i jedyna w swoim rodzaju, ale FFXIII można podsumować jako długi, wzruszający film, przerywany tysiącami walk. Musicie więc sobie zadać pytanie, czy te dwa, niezwykle dopracowane elementy Wam wystarczą, czy też liczyliście na otwarty świat, pełen miast, sekretów i dodatkowych zadań. ■■

OCENA 9.0/10

+ FABUŁA, SYSTEM WALKI, MUZYKA, GRAN PULSE
– LINIOWOŚĆ, PUSTY ŚWIAT, MAŁO BOHATERÓW

TO W KOŃCU BĘDZIE REMAKE FINAL FANTASY VII, CZY NIE?

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

MIASTECZKO BRZYDSZE, ALE WCIĄŻ STRASZNE

txt: KAXI

PSP | PS2

- Wydawca: Konami
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

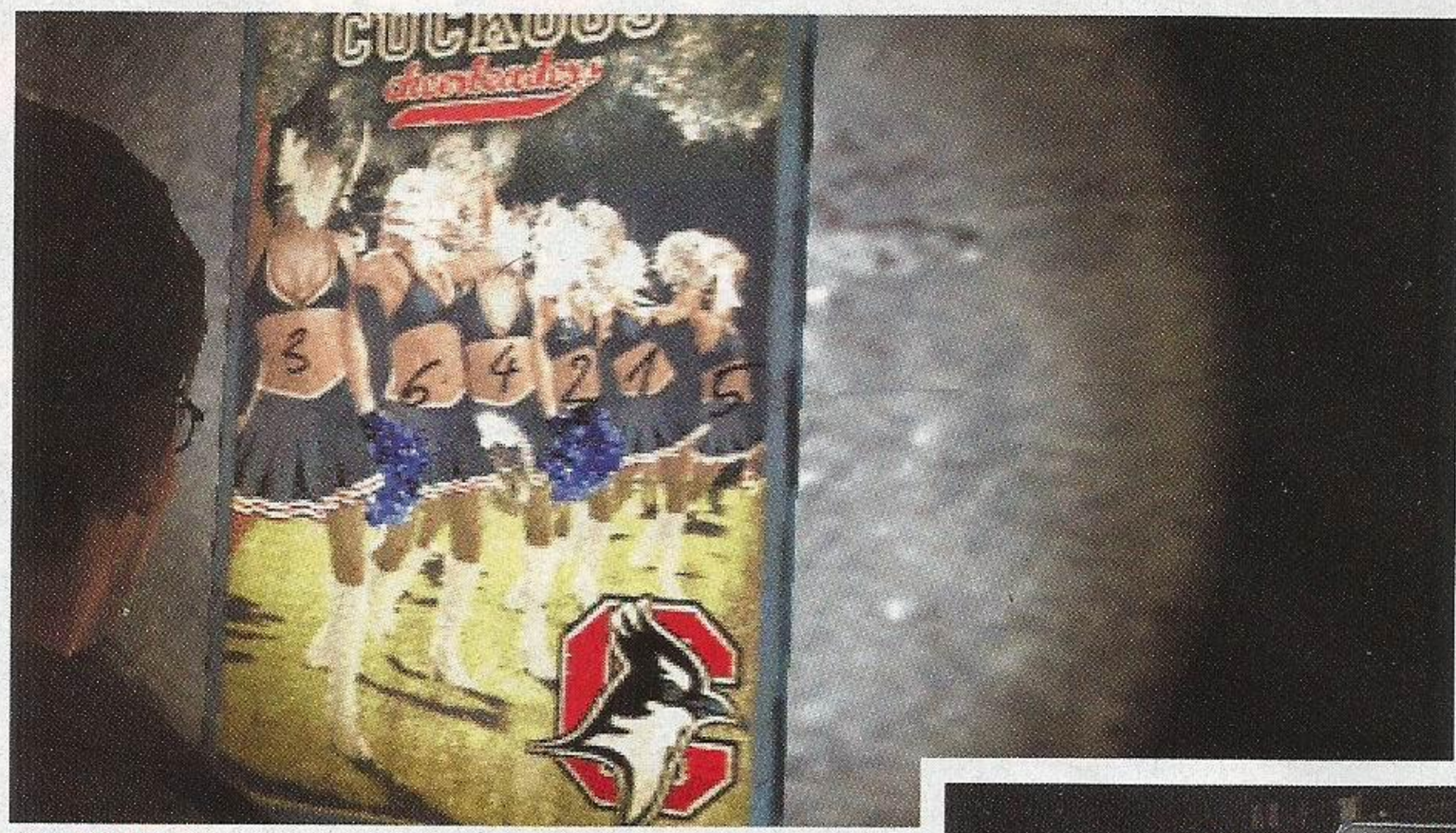
MIELU: Nie boję się zmian w serii. Climax miał naprawdę świetny pomysł z miastem zmieniającym się pod wpływem zachowania gracza. Doceniam to, ale nie podoba mi się sprzedawanie tej gry jako remake'u pierwszego Silent Hill, bo ma z nim tyle wspólnego, co nasi piłkarze z sukcesami. SH to symbolika, setki znaczeń, smaczki, o których możecie poczytać na gamefaqs w onieśmielająco długim tekście. To powinna być inna historia, mieć inny tytuł, bo zrywa z tym, co najlepsze w Silencie. Ale jak ktoś nie zna serii, to może mu się ta gra podobać. Ocenę potraktujcie, jako wyraz niezadowolenia hardcore'owego fana SH. 5/10

Dwa miesiące temu mogliście przeczytać recenzję najnowszego Silent Hilla na Wii. Krótko mówiąc, byłem grą zachwycony, co wyraziłem wystawiając bardzo wysoką (8.4) ocenę. Zgodnie z obietnicą, choć z lekkim poślizgiem, Konami proponuje teraz swój produkt posiadaczom mniejszych konsol Sony. Jak wypadły konwersje? Nie jest tajemnicą, że Shattered Memories powstawało z myślą o sprzęcie Nintendo i właśnie ta wersja była wiodącą. Pytanie, które sobie zapewne stawiacie, brzmi jednak, czy na PSP i PS2 to wciąż tytuł wart Waszego zainteresowania. I pieniędzy.

OD NOWA

Pisaliśmy w NEO+ o tym wielokrotnie, ale nie zaszkodzi powtórzyć, by uniknąć takich przykrych sytuacji, jak druga opinia Miela w numerze styczniowym. To nie jest remake pierwszej części kultowej serii, więc nie oczekujcie jakiejkolwiek wierności wobec oryginału. Panowie z Climax prezentują nam swe własne wyobrażenie na temat, jak przygoda Harry Masona mogłaby wyglądać; i gwarantuję, że każde z zakończeń nieźle Was zaskoczy. A i po drodze nie raz i nie dwa ciary przejdą po garbatych plecach, bo choć SM nie jest może specjalnie straszne, to nieustannie niepokoi i stresuje.

SM to thriller psychologiczny wśród gier video i to nie jest czcze porównanie – w końcu największą innowacją tej produkcji jest tworzenie profilu psychologicznego gracza na bieżąco, w trakcie rozgrywki. Liczą się nie tylko odpowiedzi, których udzielacie podczas przerywników w gabinecie psychoterapeutycznym, ale nawet to, gdzie udacie się w miasteczku najpierw lub czemu przyglądacie się najdłużej. Na tej podstawie świat gry dostosowuje się do Waszej psychiki. Zainteresował Was rozbierany kalendarz na ścianie warsztatu? Możecie się więc spodziewać, że jedna z napotkanym bohaterek oczaruje Was głębokim dekoltem. To detal, ale różnice dotyczą również bardziej fundamentalnych elementów zabawy, dzięki czemu zarówno drugie, jak i czwarte podejście do Rozbitych Wspomnień będzie nowym doświadczeniem. W ten sposób autorzy kompensują fakt, że pod względem długości bliżej ich produktowi do filmu niż gry video – około sześć godzin za pierwszym razem to wynik mało imponujący.



CHOLERNA ZIMA Efekt padającego śniegu wyszedł autorom rewelacyjnie, tak samo jak klimat skutego lodem, odciętego od świata miasteczka. Wrażenie byłoby nawet silniejsze, gdybyśmy nie mieli w Polsce tego samego za oknem. Z tym, że Harry MOŻE się z tego koszmaru wyrwać.

LITERKI, CYFERKI Przy recenzji wersji na Wii narzekałem, że wiadomości wyświetlane w telefonie bohatera są napisane za małą czcionką. Całe szczęście, że przy przesiadce na PSP poprawiono ten niewielki błąd.

NA GORSZE

Choć powszechnie żartuje się, że jeśli chodzi o moc obliczeniową Wii to ledwie dwa GameCube'y sklejone taśmą, to jednak to są dwa GaCki – czyli nieco więcej niż PS2 czy PSP. Dlatego też nie dało się uniknąć pewnych cięć w oprawie. Tu i ówdzie wywalono parę detali, a do tego animacja zwalnia częściej niż na Wii. To jednak nie boli. Gorzej, że rewelacyjnie zniekształcający obraz lód (który gra tutaj dość istotną rolę) został zastąpiony przez prostą i nienajładniejszą teksturę, przez co obserwowanie, jak miasteczko zamienia się w zmrożone piekło, nie robi już takiego wrażenia. Również cieniowanie, tak chwalone przeze mnie w styczniowej recenzji, prezentuje się słabiej.

Wiąże się to bezpośrednio z drugą bolączką tych konwersji, czyli sterowaniem. Na Wii gracz miał dzięki wiilotowi nieograniczoną kontrolę nad latarką, a cienie dynamicznie zmieniały swój kształt – na PS2 odpowiada za nią prawa gałka analogowa, więc wczucie jest może ciut mniejsze, ale nadal daje radę. W przypadku PSP niestety wciąż pokutuje brak drugiego grzybka: by się rozejrzeć, trzeba przytrzymać prawy spust, ale wtedy nie da się biec. Takie rozwiązanie ssie, choć podejrzewam, że osobom, które nie miały do czynienia z innym wersjami, nie da się we znaki aż tak bardzo.

ZANURZCIE SIĘ

Do zabawy w Silenta najlepiej pasuje ciemny, pogrążony w ciszy pokój oraz duży telewizor, dlatego też dość kontrowersyjny wydaje mi się pomysł grania na PSP. Z drugiej strony, ani to, ani brak drugiego analoga nie są śmiertelnymi grzechami, które psułyby miód płynący z odkrywania sekretów rodziny Masonów. To historia, wespół z klimatem, jest tutaj najważniejsza, a przecież pozostaje ta sama, niezależnie od platformy. Wymyślając Silent Hill od nowa, Climax wykazało się zarówno odwagą i umiejętnościami, uważam więc, że zasłużyli na sukces. Nie miałbym też nic przeciwko temu, by poprowadzili w nowym kierunku całą serię. Gdy zagracie, przyznacie mi rację. ■■

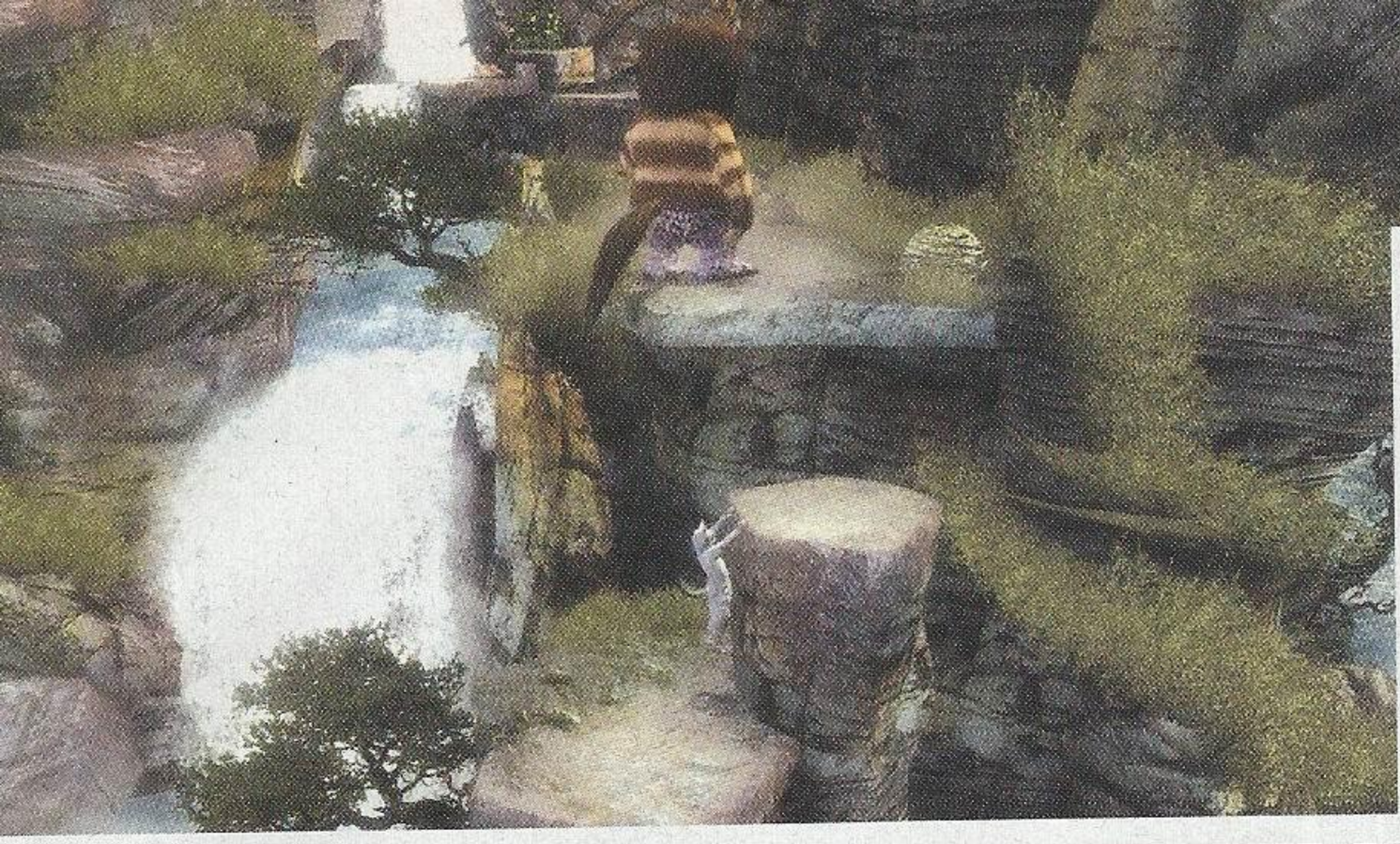
OCENA 8.0/10

+ ŚWIETNA HISTORIA, MANIPULOWANIE GRACZEM, ATMOSFERA
− NIECO SŁABSZE STEROWANIE, MAŁY EKRAN PSP

PRAWIE JAK HEAVY RAIN

Ojcowskie klawisze

Shattered Memories nie zrywa do końca z korzeniami serii. Wszystkie części łączy Akira Yamaoka – człowiek, który skomponował do nich muzykę. I Shattered Memories udowadnia, że Japończyk wciąż jest w doskonałej formie. Pisałem o tym szerzej w styczniu, ale nic się od tamtego momentu nie zmieniło i również na konsolach Sony ścieżka dźwiękowa to najmocniejszy aspekt gry. Tym bardziej boli, że Akira opuścił już Konami. Na otarcie łez pozostaje fakt, że współpracuje teraz z Goichi Sudą (m.in. obie części No More Heroes) oraz Shinji Mikami (seria Resident Evil) nad nowym horrorem.



ZABAWA W HARCERZYKÓW Najmłodsi lubią przebierać się w dziwne stroje, zdobywać odznaki i naśladować żołnierskie życie w wersji dziecięcej. Gra jest zanurzona po uszy w takich klimatach, co dla niektórych będzie olbrzymią zaletą. Max łazi przebrany za wilka z wielkimi uszami...

WHERE THE WILD THINGS ARE

ZANIM NARODZIŁ SIĘ HARRY POTTER...

txt: Gonzo

XBOX 360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Warner Bros.
- Producent: Gryptonite
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Lada dzień do naszych kin powinien zawitać kinowy film o tym samym tytule i dokładnie z takim samym, oryginalnym designem. Musicie przyznać, że stworki są fascynujące. Gra jest sympatyczna, ale korzenie ma w poprzedniej generacji. Mimo to 6/10

Baśnie dla najmłodszych wbrew pozorom nigdy nie były cukierkowe, dość wspomnieć „Hobbita" albo „Opowieści z Narnii". To łagodniejsze wersje dojrzałej fantastyki, w których nie brakuje niejednoznacznych postaci oraz istotnych problemów. Z kolei książka „Gdzie mieszkają dzikie stwory" wręcz straszyła dzieci dziwacznym światem zamieszkałym przez niepokojące stworzenia. Niedawno ukazała się jej ekranizacja, a Warner Bros. początkowo chciało zmiękczyć fabułę, by stała się bardziej przyjazna. Reżyser nie poszedł na żadne ustępstwa, film okazał się niewypałem finansowym i faworytem krytyków. Tło jego powstawania jest bardzo ciekawe, w przeciwieństwie do gry, która lotem koszącym zmierza na półkę ze średniakami na licencji.

POZORY NIE MYLĄ

Jeśli miałbym wypowiedzieć się o pierwszych kilkunastu minutach rozgrywki, musiałbym wynaleźć nowe wiązanki przekleństw, bo te istniejące zupełnie nie oddają klimatu. Bieda wali z ekranu między oczy, wszystko wydaje się oteksturowane jedną bitmapą, świat jest ograniczony jak horyzonty fanbojów, a bohater swoimi ruchami przypomina robodance. Myślałem, że stworzenie solidnej platformówki nie będzie problemem dla fachowców stojących za Assassin's Creed na PSP, ale chłopakom najwyraźniej początkowo nie podeszła tematyka, bo z czasem poziom gry się podnosi i utrzymuje na stałym, porządnym pułapie.

Akcja rozgrywa się w wyobraźni samotnego chłopaczka, Maksa, który zamiast myśleć o cukierkach i zabawkach, tworzy w głowie fascynującą leśną krainę, a jej domownikami są, kolejno: przerośnięty misiek, wyrośnięty ptak i kozioł. Też większy niż normalnie. Zwierzaki nie do końca przypominają swoje realne odpowiedniki, są nieco koślawe, a przez to tajemnicze i interesujące.

Oczywiście opowiastka o kimś zwabiającym kilkulatka w krzaki to bardziej materiał na kryminał, ale mimo swojej niepokojącej atmosfery, Where The Wild Things Are to spokojna historia, przeznaczona dla mniej więcej dziesięciolatków. Sporo młodsi mogą się po niej moczyć w nocy, a dużo starsi mają już ograne tytuły o wiele mroczniejsze.

W SAM ŚRODEK UMYSŁU

Gra jest podzielona na szereg poziomów odsłaniających fabułę, w której Max stopniowo zaczyna zdobywać uznanie nieprzychylnych stworów i aspiruje do miana ich króla. Między miejscówkami jest szansa zwiedzić niewielką bazę wypadową urządzoną w formie obozu w puszczy. Wraz z postępami w głównym wątku, pojawiają się w nim nowe „zabudowania" zamieszkałe przez pszczoły, termity, korniki i resztę ściółkowo-leśnej hałastry. Można trochę połazić, pozbierać rozsiane przedmioty i pogaworzyć z mieszkańcami, ale bardziej prędzej niż później wypada rozruszać główny wątek i sprawdzić, czy kolejne zadanie znów będzie przypominało poprzednie. Bo wszystkie opierają się zasadach znanych od zawsze – trochę skakania i prostej walki z użyciem jednego przycisku zajmuje większość czasu gry. Na szczęście pojawiają się urozmaicenia w rodzaju szaleńczego pędu na grzbiecie miśka, fruwania na piórkach i szybowania na znalezionych dmuchawcach. Urzekający jest leśny klimat zabawy, świat jest przekonujący i wyraźnie czuć, że powstał w głowie pisarza (kudosy dla Maurice Sendaka), a nie na kolanie programisty.

POLISH? NOT SO MUCH

W odpowiednich rękach można było wycisnąć z tego o wiele więcej, moja fascynacja wykreowanym światem Maksa musiała ustępować pola irytującym elementom. Gra często reaguje z opóźnieniem, co w platformówkach doskwiera dużo bardziej niż gorsza oprawa. Jednak Where The Wild Things Are to także słabo technicznie wykonana pozycja – co z tego, że późniejsze poziomy wyglądają jako tako, skoro to i tak o wiele poniżej średniej? Bardzo szybko pojedynki z owadami się przejadają, skakanie z górki na górkę się nudzi i irytuje zamiast bawić, a drewniana animacja postaci to śmiech na sali, szczególnie w porównaniu z niezłymi efektami specjalnymi kinowej adaptacji. Naszym lokalnym, rodzimym zarzutem jest brak polskiej wersji językowej w jakiejkolwiek postaci, przez co gra jest skierowana literalnie do nikogo, a to chyba starczy za dalszą „rekomendację". Dla zdolnych dzieci anglistów pół punktu do oceny i kciuk w górę. ■■

OCENA 6.6/10

+ DLA DZIECI, A NIEPOKOI DOROSŁYCH
– ABSOLUTNIE NIEDORZECZNA KAMERA, SYSTEM WALKI

(NIE)STRACHY NA LACHY

Dzieci kochają się bać

Nie bez powodu tak mroczne święto, jak Halloween zdobyło wiele przyczółków na całym świecie. Przecież to nic innego, jak festiwal zombiaków, krwi i koszmarów wszelkiej maści, a jednak najmłodsi uczestniczą w nim bez wahania. To nie przypadek, że Harry Potter z części na część był coraz mroczniejszy, przecież „Insygnia Śmierci" to już nie przelewki i lektura co najmniej dla licealistów. Wszyscy wiemy, że zaczytywały się w niej kilkuletnie szkraby, tym bardziej dziwią mnie kontrowersje wokół filmu „Where The Wild Things Are". Że straszy? Autor oryginału w wywiadzie poradził tak myślącym rodzicom, by „poszli w diabły". Otóż to.

OBYŚ ŻYŁ W TAKICH CZASACH W których ukazują się gry na podstawie książki sprzed ponad pół wieku. Szkoda , że rynek nie przekonał się do unikalnego podejścia do tematu kina dla dzieci.

HEAVY RAIN

PRZYSZŁOŚĆ GIER VIDEO ZACZYNA SIĘ ULEWNYM DESZCZEM

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Quantum D.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie przeszkadza mi dużo QTE, nie mam problemu z tym, że większość podejmowanych decyzji ma mały wpływ na rozwój fabuły. Nie przeszkadzają mi dziury w narracji. Mogłbym grać tylko w takie gry. Czułem się jakbym uczestniczył (nie tylko oglądał) w dobrym filmie. Dychy jednak nie daję, do perfekcji sporo brakuje. Mocne 9/10

Odkąd ponad półtora roku temu pojawiły się pierwsze zapowiedzi Heavy Rain, dzieło Quantic Dream zdobyło sobie rzesze zwolenników, których zainteresowała mroczna historia Zabójcy z Origami i próbujących go złapać osób. Nie zabrakło także licznych przeciwników zarzucających grze bycie festiwalem sprawnego wykonywania poleceń pojawiających się na ekranie, czyli QTE (Quick Time Events dla niewtajemniczonych). Efekt końcowy raczej ich nie pogodzi – to jest mroczna, klimatyczna, poruszająca historia w dużej mierze składająca się z QTE. Tyle, że jak dla mnie nie ma innego sposobu na sprzedanie takiej opowieści oraz wciągnięcie w nią gracza tudzież widza. Jak zwał, tak zwał.

DRAMATIS PERSONAE

Z wcześniejszych materiałów w NEO+ i na NEOgo.pl znacie już zapewne cztery główne postacie tego dramatu oraz modus operandi Zabójcy z Origami, ale z obowiązku muszę choćby pokrótce o tym wspomnieć. Najważniejszą postacią jest Zabójca z Origami, którym jest... Jak wynika z profilu sporządzonego przez agenta FBI Normana Jaydena, biały mężczyzna w wieku 30-45 lat, dokładny, pedantyczny i opanowany. Zabójca w biały dzień porywa z miejsc publicznych chłopców w wieku około 10 lat, topi w deszczówce w ciągu kilku dni od porwania i w maksymalnie 6 godzin od zgonu podrzuca zwłoki na odludziu. Zawsze w pobliżu torów kolejowych, z figurką origami w ręku, kwiatem orchidei na piersi i twarzą uwalaną błotem. Zawsze w deszczowe, jesienne dni.

Pierwsze epizody należą do Ethana Marsa – młodego architekta; poznajemy jego rodzinę – żonę i dwójkę dzieci, Jasona i Shauna. Starszy z chłopców – Jason – ginie potrącony przez samochód, a życie Ethana wali się w gruzy. A potem jest jeszcze gorzej – Ethan ma zaniki pamięci, nie potrafi wyjaśnić co robił przez kilka godzin, aż pewnego razu „budzi się" niedaleko torów kolejowych, z figurką origami w ręku, a jego jedyny syn znika. Co gorsza, Zabójca z Origami zaczął działać właśnie wtedy, gdy Ethan wybudził się z powypadkowej śpiączki...

Potem poznajemy Scotta Shelby – podstarzałego prywatnego detektywa w starym stylu – nieco cynicznego, ale w gruncie rzeczy całkiem poczciwego, który na zlecenie rodzin ofiar prowadzi śledztwo i przepytuje rodziców ofiar. Znacie go już zarówno z pokazywanej na zeszłorocznym gamescomie scenki w sklepie, jak również z przepytywania prostytutki Lauren, matki jednego z zabitych chłopców, z dema na PSN. Scott cierpi na astmę i nie rozstaje się z inhalatorem na wypadek ataku duszności.

Następny w kolejce jest wspomniany już Norman Jayden, profiler (specjalista od sporządzaniu profili psychologicznych sprawców) z FBI, przysłany na pomoc miejscowej policji. Młody, niedoświadczony „ulicznie". Bardziej psycholog niż glina. Uzależniony od dwóch rzeczy – narkotyku o nazwie triptococaine oraz zaawansowanej technologii do badania miejsc zbrodni w postaci zestawu składającego się ze specjalnych okularków i równie niezwykłej rękawiczki zwanego ARI (lub IWO – w polskiej wersji językowej). Działanie ARI poznaliście zapewne w demku. Norman jest lekko ciapowaty, co w wersji angielskiej podkreśla jego głos, w naszej wyszedł trochę zbyt twardy.

Jako ostatnią poznajemy Madison Paige – młodą, seksowną dziennikarkę, która cierpi na bezsenność, a jak już zaśnie, to śnią się jej koszmary. Na pierwszy rzut oka Madison nie ma żadnego związku ze sprawą, ale to się oczywiście szybko zmieni.

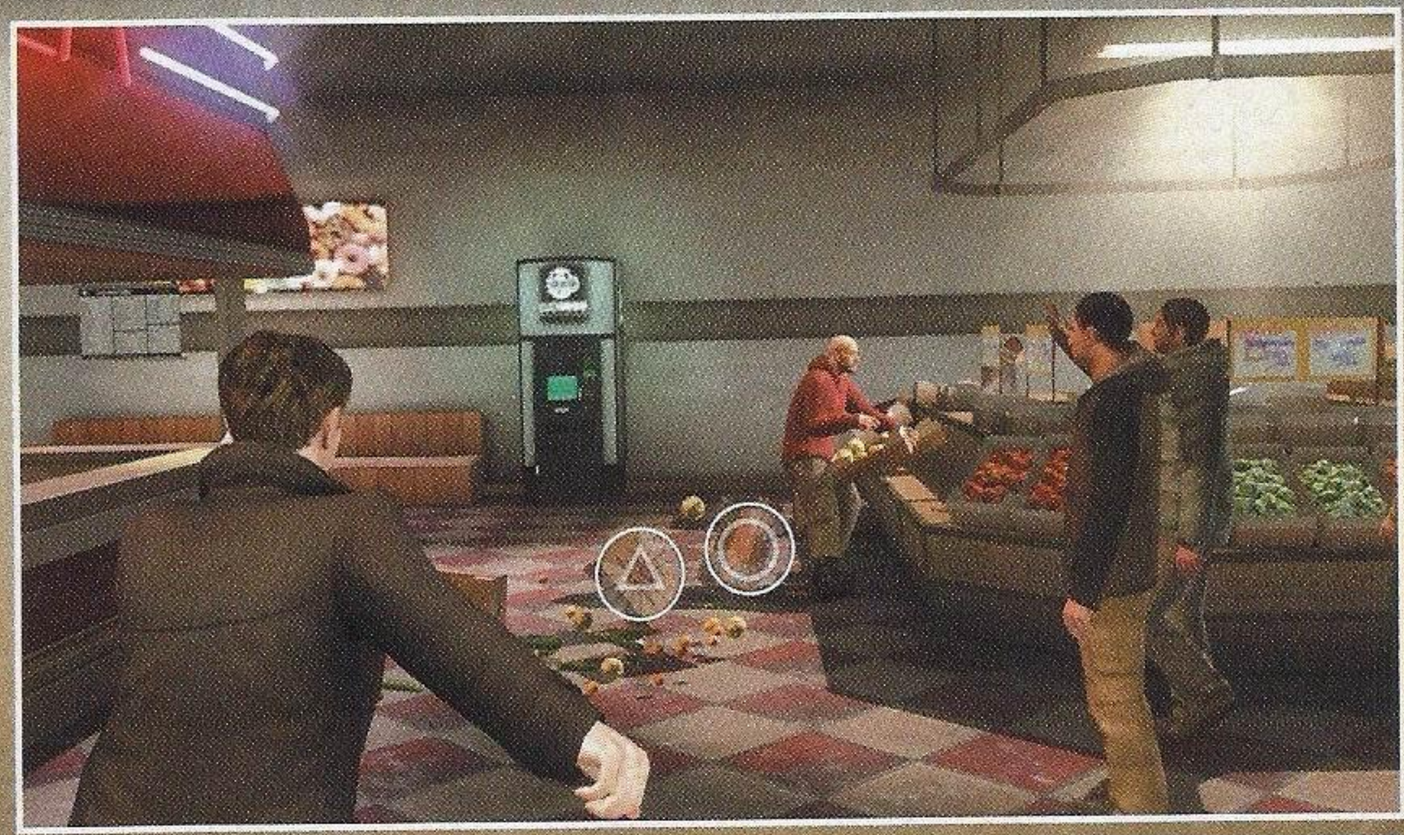
Jednym ze sposobów poznania myśli postaci, jest ich „słuchanie" – w dowolnym momencie można wcisnąć L2 i sprawdzić, czy w tym momencie bohaterowi krąży coś po głowie. Każda z postaci jest dość wiarygodnie nakreślona, każda ma swoje powody, by w określonych sytuacjach działać tak, a nie inaczej, choć moim zdaniem lepiej wypadają Ethan i Scott. Motywacje Normana i Madison są odrobinę naciągane, ale oczywiście nie mogę nic zdradzić. Tak mi się po prostu wydawało.

ZABÓJCĄ Z ORIGAMI JEST... JAK WYNIKA Z PROFILU SPORZĄDZONEGO PRZEZ AGENTA FBI NORMANA JAYDENA, BIAŁY MĘŻCZYZNA W WIEKU 30-45 LAT, DOKŁADNY I OPANOWANY

O CZYM TU PISAĆ?

Problem z Heavy Rain jest taki, że tu naprawdę nie można nic zdradzać – tę wyjątkową, porywającą i przejmującą historię trzeba przeżyć samemu. Niemal każdy przykład wzięty z gry mógłby wpłynąć na Wasze decyzje, a te każdy musi podejmować samemu. Część twórcy sami już zdradzili – sytuację w sklepie można rozwiązać na kilka sposobów – nic nie zrobić i pozwolić zginąć sprzedawcy, rozwiązać problem gadaniem lub siłą, a nawet dać się postrzelić złodziejaszkowi. Które z tych rozwiązań jest „dobre"? Z „growego" punktu widzenia takie, w którym przeżywa sprzedawca, a Scott wychodzi bez szwanku. Tak samo jest z wizytą u prostytutki Lauren – można ją przekonać do zwierzeń, ale obrażona grubiańskim tekstem wyrzuci Scotta za drzwi. Potem można ją jeszcze obronić przed brutalem o imieniu Troy, albo sprawę olać i sobie pójść. Albo weźmy agenta Jaydena badającego miejsce zbrodni – znalezienie wszystkich śladów jest zadaniem, którego z chęcią podejmie się każdy „lizacz ścian", ale przecież można tu niemal wszystko zignorować wykazując się wyjątkową beztroską. Podobnie jest z korzystaniem z dochodze-

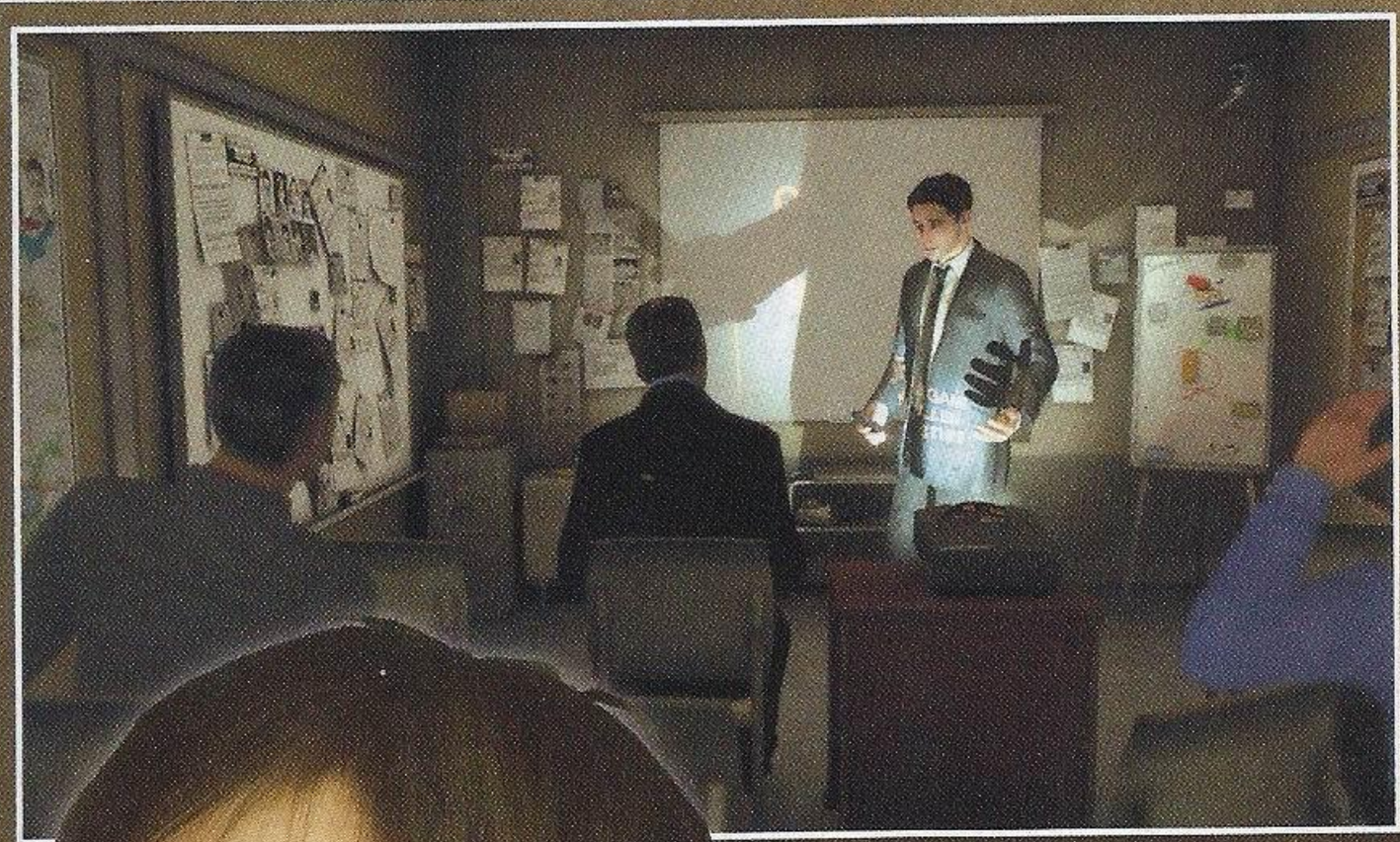
PLATYNOWE TROFEUM Moim celem jest zdobycie wszystkich zakończeń, bo akurat mi rozkładanie tej opowieści na czynniki pierwsze bardzo się spodobało. Ale równie dobrze można zagrać raz i mieć satysfakcję z poznania tego jednego.

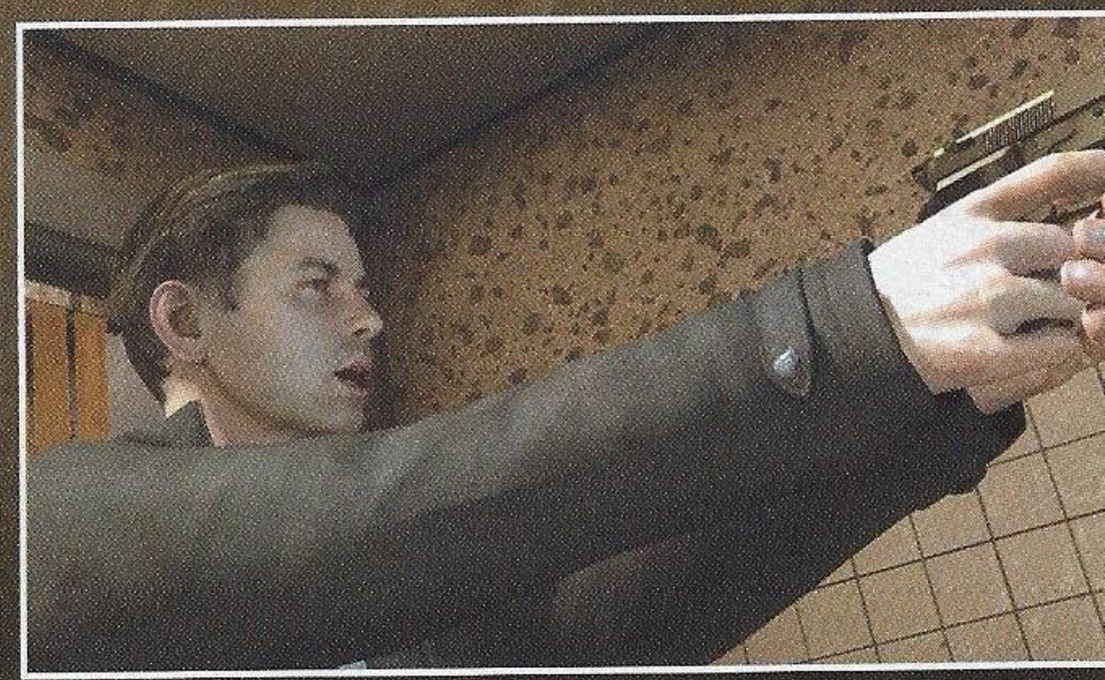


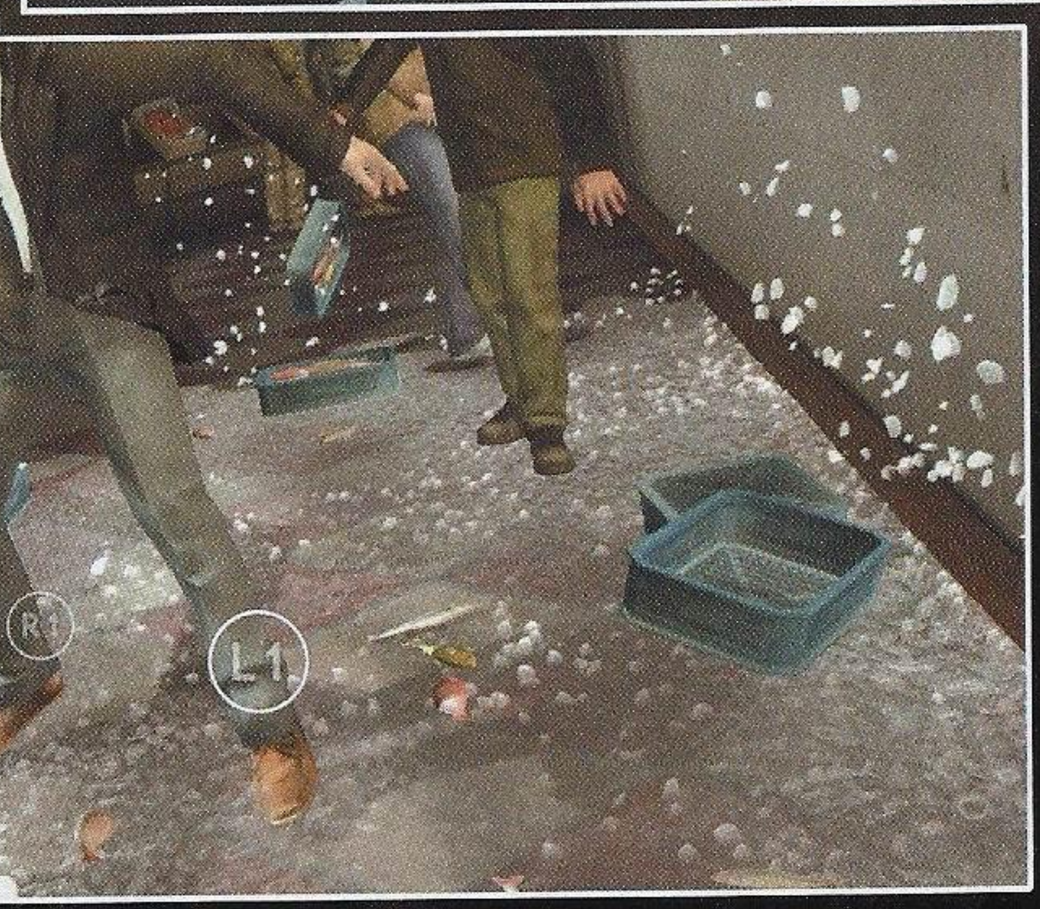
SIŁA SUGESTII Twórcy Heavy Rain sprytnie to sobie wymyślili. Otóż bardzo często to, czy wciśniemy prawidłowy przycik, czy też nie zdążymy, nie ma większego znaczenia i akcja będzie toczyć się dalej. Ale starać się trzeba.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Sterowanie à la pierwsze części Resident Evil nie daje znanej z innych gier kontroli nad poczynaniami bohatera i choć bywa to niewygodne, zwłaszcza dla wyrobionych graczy, sprawdza się w akcji. Ogólnie działa to tak – lewą gałką kieruje się wzrokiem/głową postaci, a prawym spustem chodzi. Umożliwia to wygodniejsze obserwowanie otoczenia, bo nie trzeba się odwracać przodem do obiektów (choć oczywiście na początku cały czas to robiłem, przyzwyczajenie drugą naturą). Resztę obsługuje się prawą gałką analogową i kombinacjami przycisków lub trząchaniem padem. Jest tu wszystko – kombinacje QTE, mashowanie, kręcenie gałką, duszenie kilku przycisków naraz... Nie narzekałem za bardzo, choć kilka sekwencji wymagających delikatności mnie wkurzyło – gra odpuszczenie gałki do pozycji neutralnej zbyt często odczytuje jako gwałtowny ruch. Ale da się przeżyć.







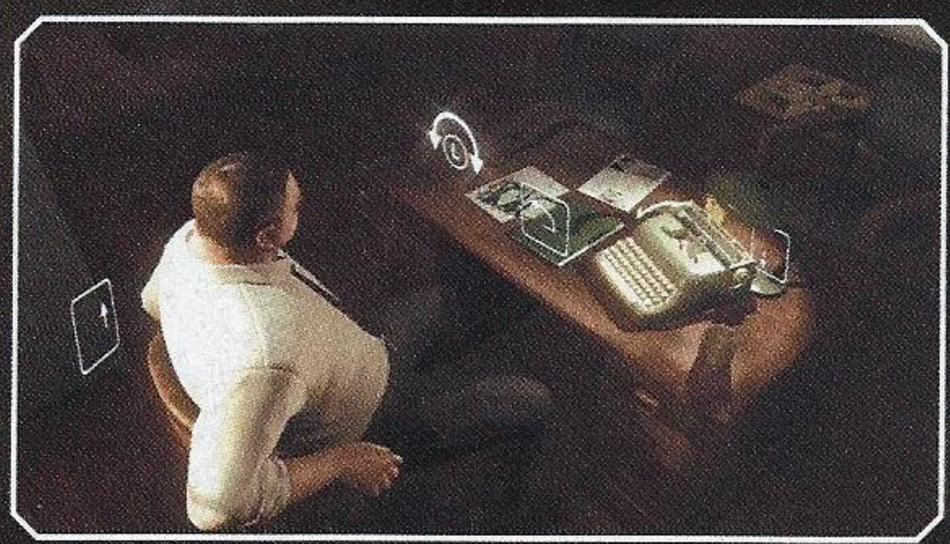
niowych możliwości ARI – można się przyłożyć i w kluczowym momencie zdobyć ważne informacje, czyli poznać tożsamość Zabójcy z Origami, o ile wcześniej nie przeoczyło się jednego z istotnych śladów.

Jak każde z rozwiązań i wyborów wpłynie na grę? Co będzie dalej? Czy prawidłowa odpowiedź na pytanie o ubiór Shauna i godzinę przybycia do parku podczas przesłuchania na policji w sprawie zniknięcia syna, będzie miała jakiekolwiek znaczenie dla dalszego przebiegu gry? Takich pytań rodzi się mnóstwo już po dokonaniu każdego z wyborów, czyli wciśnięciu przycisku. A przecież to takie proste i stare rozwiązanie, klasyczne dla przygodówek i erpegów – pytanie i kilka odpowiedzi do wyboru. Nie ma tu jednak swobody, bo i nie o swobodę przecież

PROSTE? Można oskarżać Heavy Rain o prostotę i wytykać słabości sterowania, ale gra wciąga i nie pozwala odłożyć pada, a to najlepsza rekomendacja. Poza tym łatwo powiedzieć, że to przecież tylko jedno długie QTE. Tak, ale nikomu przed Quantum Dream nie udało się sprawić, że wciskanie przycisków tak bardzo angażuje.

Z DUŻEJ CHMURY MAŁY DESZCZ
czyli o audio/video słów kilka

Co tu dużo mówić – Quantic Dream mistrzami nie są, lokacje są bardzo ograniczone, a grafika i animacja mimo to nie zarządza.



W głównym tekście w zasadzie nie wspominam o wyglądzie gry. Bo też i nie on jest tu najważniejszy. Ale prawdę mówiąc, jestem nieco rozczarowany. Quantic Dream mieli sporo czasu, żeby stworzyć naprawdę niesamowitą grafikę. Nie do końca się to niestety udało. Owszem, mimika postaci jest niezła, ale mimo wszystko nieco plastikowa, a niektóre akcje, jak choćby pocałunki, wyglądają po prostu żenująco. Wnętrza też mogłyby być ładniejsze, a obiekty bardziej szczegółowe (tu nie ma możliwości przyjrzenia się z bliska czemuś w otoczeniu, normalnie stary Resident Evil, podobnie jest ze sterowaniem zresztą), zaś animacja postaci lepsza. Widać też sporą różnicę między podrenderowanymi scenami, a tymi, gdy w miarę swobodnie kieruje się postacią. Jak choćby w scenie prysznicowej z udziałem piersi Madison. Ruchy postaci też są czasami nieco sztywne i nienaturalne. Reasumując – powinno być o wiele lepiej, jak za robienie takich gier wezmą się tacy mistrzowie kodu, jak choćby Naughty Dog, efekty będą o wiele lepsze.

Muzyka jest klimatyczna, ale o ile ten sam motyw muzyczny w dwugodzinnym filmie zazwyczaj nie ma czasu się znudzić, tak w przypadku blisko dziesięciogodzinnej przygody robi się nieco monotonny. Dubbing to kwestia sporna, ale generalnie nie jest idealny ani w oryginale, ani po polsku. Raz lepiej wypadają nasi rodacy, raz Anglosasi. Zarzuty jak zawsze – ludzie nie grają, jak mówią, a zdarzyło mi się kilka razy mocno skrzywić na przesadną interpretację. Możliwe, że Sony nie do końca wierzyło w ten pomysł i budżet był chyba niezbyt duży, bo brakuje klasowych aktorów. Następnym razem będzie lepiej.

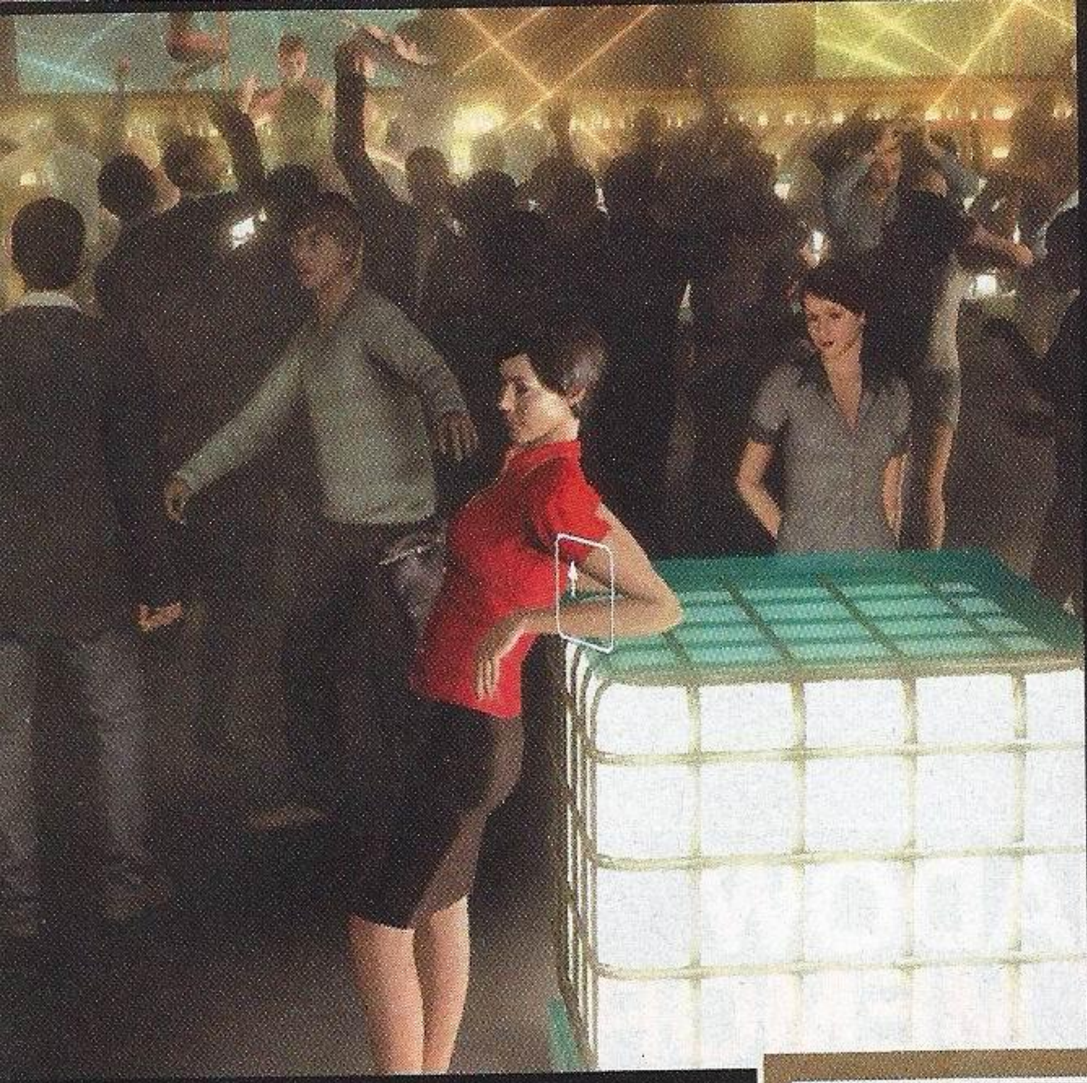
w tego typu grach chodzi – to jest zaplanowana od początku do końca opowieść i trzeba się z tym pogodzić, nie można sobie w pewnym momencie powiedzieć Ethanem – „pieprzyć to, jadę do Kalifornii zacząć życie od nowa".

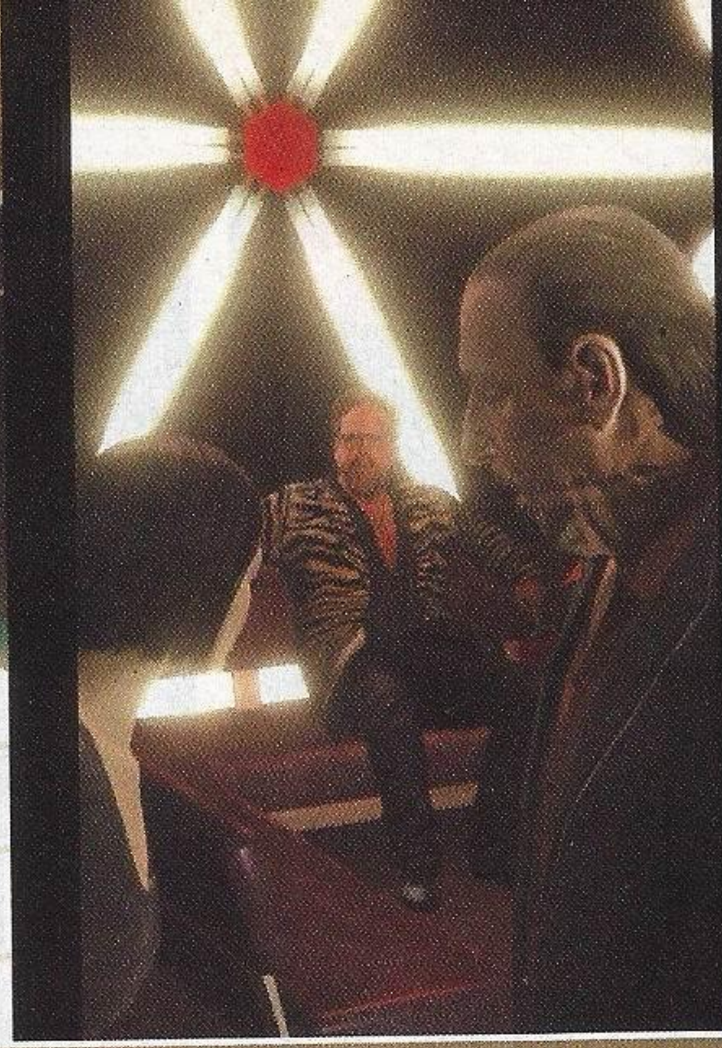
Jedyną różnicą jest to, że w Heavy Rain odpowiedzi „latają" wokół głów bohaterów. I to jest do pewnego stopnia problemem wtedy, gdy trzeba się sprężać, co symbolizują „skaczące" napisy. W niektórych scenach białe symbole przycisków i same napisy są bardzo słabo widoczne, zwłaszcza na jasnym tle i gdy kamera jest daleko (można spróbować szybko zmienić ujęcie wciskając L1, ale efekt nie zawsze jest okej). Z daleka ciężko jest odróżnić zwłaszcza Kwadrat wpisany w Kółko od Kółka wpisanego w Kółko, czasami są też problemy z odczytaniem napisów sugerujących charakter wybranej akcji lub wypowiedzi oraz z dostrzeżeniem symboli podczas scenek QTE.

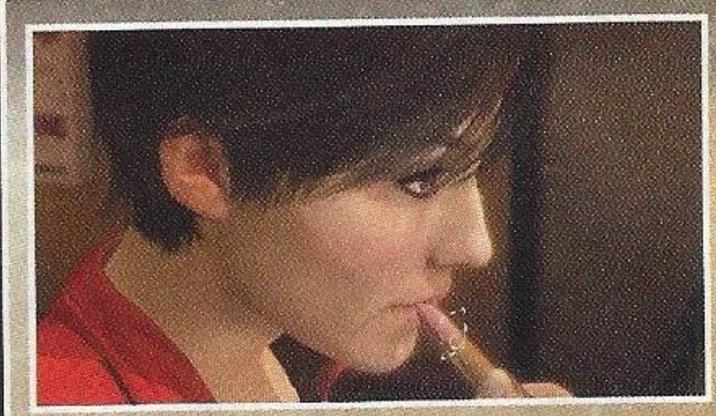
DOŚWIADCZ DOŚWIADCZENIA

Heavy Rain zapowiadany był jako doświadczenie porównywalne z oglądaniem filmu. Jest to o tyle niefortunne, że gra z samej swej natury jest lepsza od filmu pod względem immersji. Dzięki temu trudniej jest zachować dystans do wydarzeń i niektóre rzeczy przyjmuje się po prostu takim, jakimi je twórcy wymyślili. A że bywają wątki, sytuacje czy motywacje wygrzebane z kociej kuwety? Niewielki problem – wybitnym reżyserom też nie do końca udaje się ich uniknąć (nadal nie mogę zrozumieć po co był i co miał wnieść w Mrocznym Rycerzu patent z kulą w cegle), a pamiętajmy, że oni muszą zapanować nad tylko jedną wersją wydarzeń.

Gdy gra się tylko raz, niektóre podjęte decyzje i wybrane odpowiedzi nie mają większego znaczenia (choć czasami zdarza się, że jakaś wypowiedź nie do końca odzwierciedla wcześniejsze wydarzenia), opowieść jest dość spójna, choć miejscami







DZIKI TŁUM, SIWY DYM W warszawskich klubach tłok jest większy, niż w Blue Lagoon, ale ludzie są bystrzejsi i da się ich wyminąć. W HR są bezmyślnymi przeszkadzajkami.

nieco naiwna i nie do końca odpowiednio podbudowana psychologicznie. Kilka zastosowanych przez programistów wyjść z kłopotliwych sytuacji jest bardzo „filmowych", czyli mało wiarygodnych, ale też nie każdy musi się na nie natknąć.

Biorąc to wszystko pod uwagę, a także to, że Heavy Rain jest naprawdę pierwszą próbą opowiedzenia jednej historii na wiele sposobów i na dokładkę z mocnym „twistem", jestem w stanie wiele wybaczyć. I wybaczam. Mam jednocześnie nadzieję na więcej.

Nie, nie chcę Heavy Rain 2, bo to pomysł równie bezsensowny, jak sequel Siedem. Ale chcę więcej takich opowieści. Nawet po kilka rocznie, bo moim zdaniem to jest jeden z kierunków, jakie gry „casualowe" zdecydowanie powinny obrać. Obsługa jest wiilotowo prosta, zwłaszcza gdy na początku zabawy wybierze się mniej zaawansowane sterowanie, a historia naprawę wciągająca. Nie trzeba robić wielkich, otwartych światów, trzeba robić dobre scenariusze i fajnie je prezentować. Oczywiście, nic nie ujmuję Mass Effect, ale to jednak jest w dużej mierze strzelanina, a więc gatunek, który nie każdemu przypadnie do gustu. A jak na razie dochodzą mnie głosy, że także płci pięknej bardzo się Heavy Rain podoba – pomysł na grę, obsługa, właśnie filmowość oraz podejmowanie decyzji.

przygodówkach, na przebieg historii mamy wpływ tylko do pewnego stopnia – część wydarzeń jest nieuchronna, inne są opcjonalne, a ich wpływ na przebieg rozgrywki minimalny – ot, ciekawostki. Heavy Rain jest odkryciem na nowo gatunku i mam nadzieję, przybliżeniem go rzeszom casuali.

SZKOŁA GROWA, NIE FILMOWA

Granie w HR rzeczywiście jest bliskie oglądaniu wciągającego serialu. Lepsze o tyle, że sami wybieramy, czy Jack Bauer ma torturować terrorystę, czy spróbować innego sposobu. Grając tworzymy opowieść i do pewnego stopnia staje się ona naszą prywatną, osobistą historią. Dlatego przestrzegam wszystkich tych, którzy jeszcze nie grali – podczas pierwszego zgłębiania tajemnicy Zabójcy z Origami nie zmieniajcie swych decyzji i wydarzeń poprzez korzystanie z save'a. Na bawienie się „co by było, gdyby" przyjdzie czas, gdy już poznacie tajemnicę – dostępne staną się wszystkie rozdziały, które już zaliczyliście i będziecie mogli sprawdzić, jak potoczyłaby się ta historia, gdybyście w tej czy innej sytuacji postąpili inaczej.

Najbardziej niesamowitą cechą Heavy Rain jest to, że chce się o niej rozmawiać ze znajomymi, a mnogość rozgałęzień powoduje, że choć to nadal ta sama historia, to i tak co chwilę pada „Nieee, no co ty? Naprawdę?". To lepsze niż gadanie o najnowszym sezonie serialu, czy filmowym hicie – wszyscy przecież widzieliśmy to samo, możemy podyskutować o znanych rzeczach, ale nikogo nie zaskoczymy tym, że widzieliśmy, jak wspomniany Jack Bauer dla odmiany nie podpina jajec terrorysty pod akumulator. I to jest chyba największa zaleta i największy wkład Heavy Rain w rozwój opowiadania historii i kolejny, ale tym razem siedmiomilowy krok gier w kierunku dominacji na tym polu. Heavy Rain to przełom.

Nie zgadzam się z padającymi tu i ówdzie tezami, że „filmowym" porównaniem umniejszane jest znaczenie gier, jako sztuki opowiadania historii. Bo Heavy Rain w takim porównaniu po prostu wygrywa, a filmy są prymitywnym, właśnie zaczynającym swój marsz do lamusa sposobem narracji. Gdy filmowcy zobaczą Heavy Rain, będą chcieli właśnie tak opowiadać historie, a gdy dodatkowo połączą to z psychoanalizą w stylu Silent Hill: Shattered Memories, będą mogli toczyć niesamowite zabawy z widzem/graczem. A o to właśnie twórcom zazwyczaj chodzi.

Ktoś powie, że to tylko QTE i proste wybory? A w czym to przeszkadza? QTE mają angażować, zaś wybory stwarzać poczucie kontroli nad wydarzeniami i to właśnie robią. Tak więc ocena, którą widzicie poniżej, odzwierciedla mój entuzjazm dla tego nowego/starego sposobu narracji. Gra jako „gra" ma pewne błędy, w wielu aspektach mogła być lepsza, ładniejsza, bardziej dopracowana... Nieważne.

Heavy Rain to dopiero początek. ■■

GDY FILMOWCY ZOBACZĄ HEAVY RAIN, BĘDĄ CHCIELI WŁAŚNIE TAK OPOWIADAĆ HISTORIE, A GDY DODATKOWO POŁĄCZĄ TO Z PSYCHOANALIZĄ W STYLU SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES, BĘDĄ MOGLI TOCZYĆ NIESAMOWITE ZABAWY Z WIDZEM

Heavy Rain niekoniecznie jest kandydatem do gry roku, bo tu się nie gra tak, jak w Mass Effect, Battlefielda, Tekkena, God of War, FIFA 10... Heavy Rain jest bliskie duchem starym przygodówkom w stylu Blade Runnera i wcześniejszym grom z tego gatunku, jeszcze dwuwymiarowym. Przede wszystkim jednak Heavy Rain jest interaktywną opowieścią. Czymś z pogranicza gier i filmów. Wirtualnym odpowiednikiem książeczek z serii „Wehikuł czasu" należących do gatunku gamebooków (gier paragrafowych/książkowych) popularnych u nas we wczesnych latach 90., w których podjęta decyzja odsyłała czytelnika do innego odgałęzienia historii i być może do innego zakończenia. Heavy Rain składa się z wyborów i konsekwencji, zręczność i doświadczenie w obsłudze pada nie jest wymagane. Podobnie, jak we wspomnianych gamebookach czy

OCENA 10/10

+ FABUŁA, POSTACIE, POSĘPNY KLIMAT, DESZCZ
▪ GRAFIKA TAKA SOBIE, SPORO NIEDORÓBEK

PRZYGODÓWKI WRACAJĄ W WIELKIM STYLU!

NIC NOWEGO?

I tak, i nie. Owszem, są tu mechanizmy znane z przygodówek, jak wybór spośród kilku odpowiedzi i szukanie przedmiotów na planszach, ale w tych klasycznych przygodówkach droga zazwyczaj była tylko jedna i gra polegała na jej znalezieniu. Na przykład gdy udzieliło się niepoprawnej odpowiedzi, trzeba było wybrać inną albo nie można było pójść dalej, dopóki nie znalazło się poszukiwanego przedmiotu. W Heavy Rain dużo rzeczy można opuścić, a historia i tak potoczy się dalej. Tylko już nieco inaczej. Niby podobnie z zakończeniami jest w Silent Hill choćby, ale Heavy Rain jest w dużo mniejszym stopniu „grą". Co wychodzi jej na dobre. Poza tym – klasyczne przygodówki niemal wymarły, więc jeżeli mają wrócić w takiej właśnie formie, to jestem tak bardzo za, jak to tylko możliwe.

ARMORED CORE SILENT LINE PORTABLE

KIESZONKOWE MECHY W AKCJI

txt: FAX

PSP

- Wydawca: From Soft.
- Producent: From Soft.
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: import
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Japończycy uparcie widzą w PSP zminiaturyzowaną konsolę stacjonarną i w dalszym ciągu pchają na nią gry choćby z PlayStation 2 w formie prostych konwersji. Nie inaczej jest z Silent Line Portable. Muszę jednak natychmiast dodać, że mam ogromną słabość do tej serii i w napięciu czekam na „piątkę" na duże konsole. Podczas grania przed oczami stanęły mi godziny spędzone w garażu i zabawy z kustomizowaniem mecha, a nawet malowanie własnych emblematów dla Ravena. Ach, bawiliśmy się nawet z Banańskim w pojedynki na split-screenie jeszcze na PlayStation 2. Wracając do Silent Line Portable – mi gra się podoba i jestem w stanie przecierpieć nawet miejscami niewygodne sterowanie; uwielbiam całą tę otoczkę mechów, najemników, wiadomości, wspomniany garaż. Fan Armored Core będzie zadowolony. 7/10

Kolejna odsłona tej uznanej serii dostarcza wszystko to, co kochają jej fani, miłośnicy wielkich, napakowanych tonami karabinów, rakiet i laserów ogromnych mechów. Niestety, producent popełnia też wszystkie błędy, które może popełnić przy tworzeniu gry akcji na PlayStation Portable.

POPROSZĘ KILKA RAKIET

Na początku chciałbym pochwalić pracowitość From Software, które przygotowało potężny zestaw robotów oraz dodatków do nich. W sklepiku będziecie mogli wzbogacić się o karabiny, wyrzutnie rakiet, energetyczne miecze, czy dodatkowe silniki. Nie zabraknie części tułowia, opancerzonych rąk i nóg. Najważniejsze w całym tym bogactwie jest to, że nie są to jedynie zmiany kosmetyczne, choć swoją machinę można do woli malować i oklejać, bo każda część opisana jest licznymi statystykami. Waga, odporność, procent pochłanianej energii, naprawdę można pogubić się w tych opisach. Dobrze więc, że można do woli ustawiać także i ekran podczas misji, by mieć informacje o liczbie wrogów, ich sile ognia, temperaturze pojazdu, czy rodzaju uzbrojenia. Zdaję sobie sprawę, że nie każdy gracz z miejsca poradzi sobie z tymi wszystkimi opcjami, ale autorzy pomyśleli i o tym, więc każdą maszynę można sprawdzić na testowym poziomie i zobaczyć, czy robot jest w stanie w ogóle się ruszyć z piętnastoma karabinami.

ZNAJDŹ I ZNISZCZ

Na szczęście na początku gry środki finansowe są tak małe, że niewiele można kupić, więc wszystko można na spokojnie ogarnąć. A jak zarobić kasę? Biorąc udział w misjach rozmieszczony w różnych strefach. W każdej z nich jest kilka zadań do wykonania; większość polega na niszczeniu określonych celów, ale sporo tu ochrony obiektów, czy wykonywania zadań w narzuconym czasie. Różnorodność misji jest spora, a miejscówki cały czas się zmieniają, więc nie ma mowy o nudzie. Walczyłem choćby w podziemnych kompleksach, czasami zdarzały się lotniska, miasta i inne tereny otwarte. Ich wykonanie nie odrzuca od ekranu konsolki, choć grafika otoczenia jest dość nierówna. Raz prezentuje się porządnie, by chwilę później rozczarować. Na szczęście maszyny wyglądają doskonale i są świetnie animowane. Widać wszystkie rozbłyski broni, eksplozje, czy odpalanie silników. Producent przyłożył się do roboty, więc mnóstwo tu detali.

I tylko kamera psuje zabawę, podobnie jak fatalne sterowanie, a więc standardowe błędy przy tego typu produkcjach na PSP. Nie powinno być tych wpadek, bo są one irytujące i niezwykle utrudniają zabawę. ■■

OCENA 7.0/10

+ BOGATA ZAWARTOŚĆ, WIELE GODZIN ZABAWY
− KAMERA, STEROWANIE, NICZEGO NOWEGO NIE WYMYŚLILI

KOLEJNY TYTUŁ, KTÓRY PRZENOSI SIĘ Z PS2 NA PSP

SHADOW OF MEMORIES

„THIS IS ME AT MY MOST MASOCHISTIC"

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nie mam nic przeciwko interaktywnym filmom, Heavy Rain skończyłem z przyjemnością, jednak ja też mam swoją granicę tolerancji i nie mogłem wytrzymać długich, nudnych moim zdaniem przerywników filmowych w Shadow of Memories. Dajcie spokój, często granie ogranicza się do zrobienia dwóch kroków i naciśnięcia przycisku akcji, po czym odpala się kolejna, kilkuminutowa scena. Dziewięć lat temu może i fajnie nam się grało, bo SoM od Banana dostało siódemkę, ale czasy się zmieniły. 4/10

Jak powiedziałby Bill w Kill Bill. Jestem chyba jednym z nielicznych szaleńców, którzy przeszli Shadow of Memories blisko dekadę temu na PlayStation 2. To była tak zła gra, że do dziś pamiętam, jak się przy niej męczyłem. Czemu postanowiłem dać jej drugą szansę, tym razem w wersji na PSP? Bo jestem starszy i trochę rzeczy poukładało mi się w głowie, więc chciałem zobaczyć, czy to ja musiałem do niej dojrzeć, czy naprawdę jest crapem.

Motywem przewodnim Shadow of Memories są podróże w czasie. Główny bohater, Eike, ginie na samym początku gry, po czym do życia przywraca go obdarzony hipnotycznym głosem Homunculus i wręcza mu urządzenie pozwalające przenosić się w czasie. Nie w dowolnym momencie, tylko wtedy, gdy gra pozwala. Jakbym był złośliwy, powiedziałbym, że interakcja ze światem gry jest na poziomie Heavy Rain, hyhy.

Shadow of Memories to w-bardzo-małym-stopniu-interaktywny film, tudzież najdłuższa scenka przerywnikowa wszech czasów. Na minutę grania przypada pół godziny scenek, a co gorsza, fabuła często wydaje się dziurawa, niektóre sceny naciągane, postacie naiwne i głupie. Dopiero po kilku godzinach scenariusz nabiera sensu i w ogólnym rozrachunku nie jest aż tak zły, jak zawsze mi się wydawało. Konami było w świetnej formie przed wydaniem Silent Hill 2, szkoda że im przeszło.

Eike stara się zapobiec swojej śmierci, więc cofa się w czasie i zmienia przyszłość – a to przeszkadza w zasadzeniu drzewa, za którym czai się napastnik; innym razem wsadza sobie pod koszulę patelnię i morderca trafia w nią nożem. Wiem, absurd, oczywiste jest, że mógłby cofnąć się w czasie o pięć minut i stanąć w innym miejscu albo w ogóle nie zbliżać się do drzewa, ale można na to przymknąć oko. Przestaniecie się tym przejmować, gdy uzmysłowicie sobie, że zabójstwa Eike'a wcale nie są najważniejszym elementem fabuły. One tylko dają pretekst do podróży w czasie i wypełniania niecnego planu...

Nie powiem. Sami się dowiecie, jeżeli podobnie jak ja jesteście masochistami i wytrwacie oglądając nudne scenki (w Heavy Rain przynajmniej sporo się dzieje), raz na pół godziny przejmując kontrolę nad bohaterem. MGSy przy Shadow of Memories to gry wypełnione po brzegi akcją i krótkimi dialogami.

SoM warto sprawdzić tylko dla nawet niezłej fabuły i wielu zakończeń, grania jest tyle, co kot napłakał, a grafiką można straszyć dzieci. Oprawa mocno się zestarzała, zresztą to była jedna z pierwszych gier na PS2, więc nigdy pięknością nie grzeszyła. ■■

OCENA 5.0/10

+ SCENARIUSZ, TYLKO NA POCZĄTKU JEST NUDNO
− ZERO GRANIA, KIEPSKA, PRZESTARZAŁA GRAFIKA

AKURAT NA DŁUUUGĄ PODRÓŻ

QUO VADIS? Nie wiem, po co Konami konwertowało tę grę na PSP (a wcześniej m.in. na Xboxa). Czy nie lepiej byłoby odświeżyć genialne Silent Hill 2?

RELACJA NA ŻYWO Wydarzenia na trasie są nieustannie komentowane przez jarającego się wszystkim gościa. Jego głos może irytować, fakt, ale zaangażowania nie można mu odmówić.

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

20 MILIONÓW SPRZEDANYCH MARIO KART WII DAJE WYDAWCOM DO MYŚLENIA

txt: KAXI

Xbox 360 | PS3 | Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Microsoft najwyraźniej dogadał się z Segą, żeby w wersji na X360 pojawiły się ekskluzywne postacie. Skoro to tytuł multiplatformowy, gigant z Redmond stara się, by wersja na jego konsolę była najlepsza, najładniejsza, miała najwięcej postaci itd. Tu akurat nie ma nad czym się zastanawiać. Założę się, że SEGA opchnie tej gry kilka baniek, ale u mnie Niebiescy mają dużego minusa za droczenie się z fanami Shenmue. Nie na taki powrót Ryo czekałem, mam ochotę kogoś za to udusić. Gierka przyjemna. 6/10

Pamiętam czasy, kiedy żadna szanująca się konsola nie mogła obyć się bez wyścigów swoich maskotek. Dziś to zamierzchła przeszłość i wydawałoby się, że już tylko Marian hydraulik wraz z ekipą potrafią przyciągnąć miliony do kolorowych, zręcznościowych wyścigów. Jednak sukces ostatniego Mario Kart przerósł oczekiwania wszystkich, w tym chyba również samego Nintendo, nic dziwnego więc, że Sega postanowiła pójść za przykładem dawnego konkurenta. Tak powstało Sonic & Sega All-Stars Racing – tytuł równie głupio brzmiący, co dający obraz tego, co oferuje.

KALKA I KLISZA

W kwestii szeroko pojętego modelu jazdy oraz zasad rozgrywki gra nie oferuje niczego, czego byśmy nie widzieli w wykonaniu Nintendo. Sterowanie jest banalnie proste i ogranicza się do gazu, przycisku odpowiedzialnego za drift oraz uruchamiania power-upów – niczego więcej tego typu gry nie potrzebują. Długie driftowanie ładuje kilkupoziomowe turbo, które włącza się zaraz po wyjściu z zakrętu. Podobny efekt mają również proste triki, które można wykonywać w powietrzu. Nie brakuje oczywiście kilku rodzajów broni do zebrania z trasy, ale żadna z nich nie wychodzi poza standard: są rakiety, przyśpieszacze, miny, a jedynym urozmaicenie są znajdźki przesłaniające przeciwnikowi widok lub obracające mu ekran do góry nogami. Tym, czym gra Segi wyróżnia się spośród innych tego typu tytułów (czyli mówiąc wprost: czym różni się od Mario Kart), jest atak specjalny, charakterystyczny dla każdego z kierowców. Wlokący się na szarym końcu stawki gracz ma spore szanse wylosowania bardzo silnego power-upa, który wywinduje go na jedną z czołowych pozycji. Wygląd i działanie bonusu zależy od wybranej postaci: znany wszystkim niebieski jeż zamienia się w niezniszczalnego Super Sonica, zaś Amy robi destrukcyjny użytek z wielkiego młota. Nadaje to grze własnego charakteru, a tego chyba właśnie spodziewamy się po spotkaniu najsławniejszych bohaterów danej firmy.

DAWNO NIEWIDZIANI

Właśnie skład gry uważam za największy magnes tej pozycji. Sega podjęła słuszną decyzję nie ograniczając się jedynie do uniwersum Sonika. Niebiescy sięgnęli także po może nieco mniej popularne, acz równie kultowe postacie. B.D. Joe z Crazy Taxi, Beat z Jet Set Radio czy Ryo z pamiętnego Shenmue, to kolesie, których dawno nie gościliśmy w czytnikach naszych konsol, a niejeden gracz ma do nich ogromny sentyment. W sumie, mówię tu o sobie, bo czasy Dreamcasta to najpiękniejszy okres w mojej growej biografii. Dlatego też łezka zakręciła mi się w oku, gdy przekraczałem linię mety na trasach zainspirowanych JSR albo Samba de Amigo. Nie mniej ucieszył mnie występ Billy'ego Hatchera – ten śmieszny koleżka w stroju kurczaka miał na swoim koncie do tej pory jedynie niszową, choć całkiem dobrą platformówkę na GameCube. A teraz proszę, nie dość, że powrócił, to jeszcze przyniósł ze sobą cały zestaw efektownych tras.

Skoro już o nich mowa, to jednemu nie można zaprzeczyć: są naprawdę piękne. Rozległe, pełne animowanych detali, przyprawione masą przyjemnych efektów – krótko mówiąc, jest na czym oko zawiesić. Zwłaszcza w przypadku HD-genów, gdyż wersja na Wii, choć niebrzydka, nie wytrzymuje porównania. Problem w tym, że na trasy dobrze się patrzy, ale jeździ się na nich bez rewelacji. Pierwszy raz jest (zawsze) przyjemny, ale są one zbyt proste, a przez to szybko się nudzą. Zdarzają się czasem skróty czy też alternatywne drogi, ale jest tego typu urozmaiceń stanowczo za mało.

WIADOMO DLA KOGO

Wynika to zapewne z ogólnie niskiego poziomu trudności. Taka gra ma cieszyć oko i bawić każdego, nawet nowicjusza w dziedzinie, nie mogli więc autorzy przekombinować. Ale przesadzili w drugą stronę i samotny gracz po godzinie zabawy widział już praktycznie wszystko – potem zmieniają się jedynie tła. Można wprawdzie spróbować się w specjalnych misjach (których jest jakaś absurdalnie ogromna ilość), ale nie oszukujmy się, nikt nie kupuje wyścigów, by zbierać pierścienie. Na szczęście Sonic & Sega All-Stars Racing (tytuł na bank narzucili marketingowcy) kładzie silny nacisk na zabawę wieloosobową. Wszystkie wersje oferują rozgrywkę w sieci (nawet osiem osób jednocześnie), ale w tym wypadku ważniejsza jest raczej opcja wyścigów na podzielonym ekranie – w tym wypadku do czterech zapaleńców. W takiej konfiguracji radochy jest zawsze najwięcej. Posiadacze HD-genów mogą się naprawdę poważnie zastanowić nad kupnem – dobrze jest mieć w swojej kolekcji kolorowe, radosne party-game. Wersja na Wii nie jest aż tak śliczna, poza tym Mario Kart Wii to jednak wciąż lepsza gra. ■■

OCENA 6.8/10

+ ŁADNA OPRAWA, KULTOWI BOHATEROWIE, EFEKTOWNE TRASY
− PO GODZINIE ZABAWY WIDZIAŁO SIĘ JUŻ PRAWIE WSZYSTKO

SUBSTYTUT HYDRAULIKA

TROFEA Niezależnie od wersji, gra obficie sypie własnymi acziwmentami, co powinno ucieszyć posiadaczy konsoli Nintendo pozbawionych tego systemu.

Ekskluzywy

Z nie do końca jasnych dla mnie powodów wersja dla Xboxa 360 doczekała się specjalnego traktowania. Dorzucono możliwość ścigania się postacią swego awatara, a do tego tylko na tej konsoli pojawia się para ekskluzywnych bohaterów – Rare użyczyło Sedze postacie Banjo i Kazooie. Inne konsole nie oferują żadnych gościnnych występów, choć na Wii da się jeździć jako Mii. Również ta wersja sprzedawana jest w specjalnych zestawach z nakładką na wiilota w kształcie kierownicy, podobnie jak miało to miejsce w przypadku wspominanego wielokrotnie w tym tekście Mario Kart.

OPRAWA Podobnie jak czwarty Street Fighter, również TvC nie jest pełnoprawną grą 2D. Zarówno postacie, jak i tła, to ładne i pełne trzy wymiary. Nie jest to poziom gier na HD-geny, ale najważniejsze, że fachowo wygląda. I w sumie przy odrobinie wysiłku, SFIV mógłby się chyba na Wii ukazać.

SPROSTOWANIE Widoczna w ramce obok recenzji liczba graczy (1-4) uwzględnia wspomnianą, bonusową gierkę. We właściwe okładanie się po twarzach ognistymi kulami mogą bawić się aksymalnie dwie osoby.

TATSUNOKO vs. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

POWINNIŚMY SIĘ CIESZYĆ, ŻE W OGÓLE SIĘ UKAZAŁA

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: 8ing
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Traktuję tę grę w kategoriach ciekawostki, nie wyobrażam sobie, żebym mógł grać na poważnie w mordobicie od Capcomu machając wiilotem. TvC odpalamy w redakcji dla zabawy. Bawi mnie, gdy Gulash mówi, że my młokosy nie kojarzymy bohaterów Załogi-G, a my się śmiejemy, że dziadek z niego, bo nie kojarzy Yattamana. Jak ktoś Wam powie, że TvC wygląda lepiej niż SFIV, nie wyśmiewajcie go, gra wygląda cudnie. No i jest tu Soki z Onimushy! 8/10

Z premierą Tatsunoko vs. Capcom w Stanach Zjednoczonych i Europie wiąże się niezła historia. Otóż pierwotnie gra ukazała się dwa lata temu, z podtytułem Cross Generation of Heroes, tylko w Japonii na automaty oraz Wii. Pytani o premierę na Zachodzie, pracownicy Capcomu rozkładali bezradnie ręce: okazało się, że w Ameryce prawa do poszczególnych postaci Tatsunoko ma kilkanaście podmiotów i zdobycie potrzebnych licencji graniczyłoby z cudem. Gracze jednak nie zrezygnowali, jedni importowali grę zza oceanu, inni pisali petycje. Widząc tak olbrzymie zainteresowanie, Capcom się w końcu ugiął i przygotował Ultimate All-Stars – „zachodnią" wersję TvC, która i tak ukazała się również w Japonii. Największa różnica dotyczy dostępnych postaci: było trzeba tak pozmieniać skład, by gra mogła się legalnie u nas ukazać.

Z CZYM TO SIĘ JE?

No dobrze, ale czym to całe Tatsunoko w ogóle jest? Zdaję sobie sprawę, że ta nazwa wielu osobom może mało mówić, ale już tytuły takie, jak Yattaman czy Załoga G powinny ożywić wspomnienia. To właśnie wytwórnia Tatsunoko stoi za tymi i wieloma innymi serialami. Osobiście kojarzyłem jedynie bohaterów dwóch już wspomnianych produkcji, ale jest ich oczywiście sporo więcej – zresztą nie trzeba ich znać, by skutecznie walczyć. Poza tym, jak sama nazwa wskazuje, to crossover, nie brakuje więc i capcomowskiej braci. Znalazło się miejsce dla weteranów w postaci Ryu i Chun-Li, jak i nieco bardziej egzotycznych wojowników. Cieszy występ nieco zapomnianego Viewtiful Joe czy średnio kojarzącego się z bijatykami Franka Westa z Dead Rising. W sumie do dyspozycji graczy oddano ponad dwudziestu wojowników, spośród których do walki wybiera się dwójkę – wyjątkiem są dwa kilkupiętrowe roboty, które walczą samotnie. Postacie z jednej pary mogą się wspierać atakami specjalnymi, zamieniać miejscami (aktualnie odpoczywającemu regeneruje się część energii) i tworzyć w ten sposób wspólne komba, no i w końcu odpalać łączone supery. Te ostatnie zużywają po kilka pasków widocznych na dole ekranu, zależnie od swej mocy.

BŁYSZCZY SIĘ

TvC, jak na bijatykę 2D przystało, jest megaefektowne. Podwójne skoki, chwyty w powietrzu, łatwe do wykonania specjale i wybuchający feerią barw ekran przy superspecjalach. Choć z pewnością jest co zgłębiać w systemie walki, to gra jest dość przystępna, w końcu wywodzi się z salonów arcade. Jednak z tą przystępnością jest pewien problem, gdyż zależy ona częściowo od kontrolera. Najlepszym wyjściem jest zakup drogiego arcade sticka, ale zabawa przy pomocy Classic Controller lub pada do GCN (ja właśnie z niego korzystałem) też zdaje egzamin. Zakładam jednak, że większość z Was będzie zmuszona ograniczyć się do samego wiilota lub jego zestawu z gruszką. A wtedy sterowanie ulega znacznemu uproszczeniu, ciosy specjalne wykonuje się dosłownie wciskając przycisk z kierunkiem! To trochę przesada i czyni zabawę w multi (versus bądź online) niesprawiedliwą. Gra zyskuje na efektowności i wciąż może świetnie bawić, ale jeśli chcecie podejść do tego tytułu na poważnie, musicie się zaopatrzyć w odpowiedni kontroler.

DLA MNIE TO MAŁO

Jak już pisałem, korzystałem głównie z pada do Kostki, więc teoretycznie powinienem się świetnie bawić. W praktyce jednak okazało się, że na dłuższą metę już mnie nie jara kilkunastokrotne kończenie trybu arcade (nawet jeśli dostaję za to galerie obrazków i nowe postacie) albo wesołe mashowanie z kumplem. Dużym plusem powinna być rozgrywka online, dodana dopiero w tej wersji TvC, ale niestety zawodzi. Niby są rankingi, zdobywanie punktów za walki, a nawet emblematy określające styl walki, wszystko jednakże rozbija się o problem opóźnień. Lagi były na tyle duże, że się czasem zastanawiałem, którą postacią tak właściwie steruję, ponieważ nie widziałem przełożenia moich ruchów na wydarzenia na ekranie. To ekstremalny przykład, ale trafić na kogoś z wystarczająco szybkim połączeniem jest trudno. Za to gra zalicza u mnie sporego minusa.

Podsumowując, Tatsunoko vs. Capcom to ładna i dopracowana staroszkolna bijatyka, z kultowej serii Versusów. System się sprawdza, koncept walk w parach wciąż się nie znudził, ale mimo wszystko nie potrafię wystawić grze wyższej noty. Odkąd pamiętam w tego typu grach było Arcade, Survival i Time Attack, a jedyny tryb, który mógł mnie zainteresować, czyli Online, wymaga sporej dozy tolerancji. Z drugiej strony, fani powinni być usatysfakcjonowani, a siedem i pół to przecież nie jest niska ocena. ■■

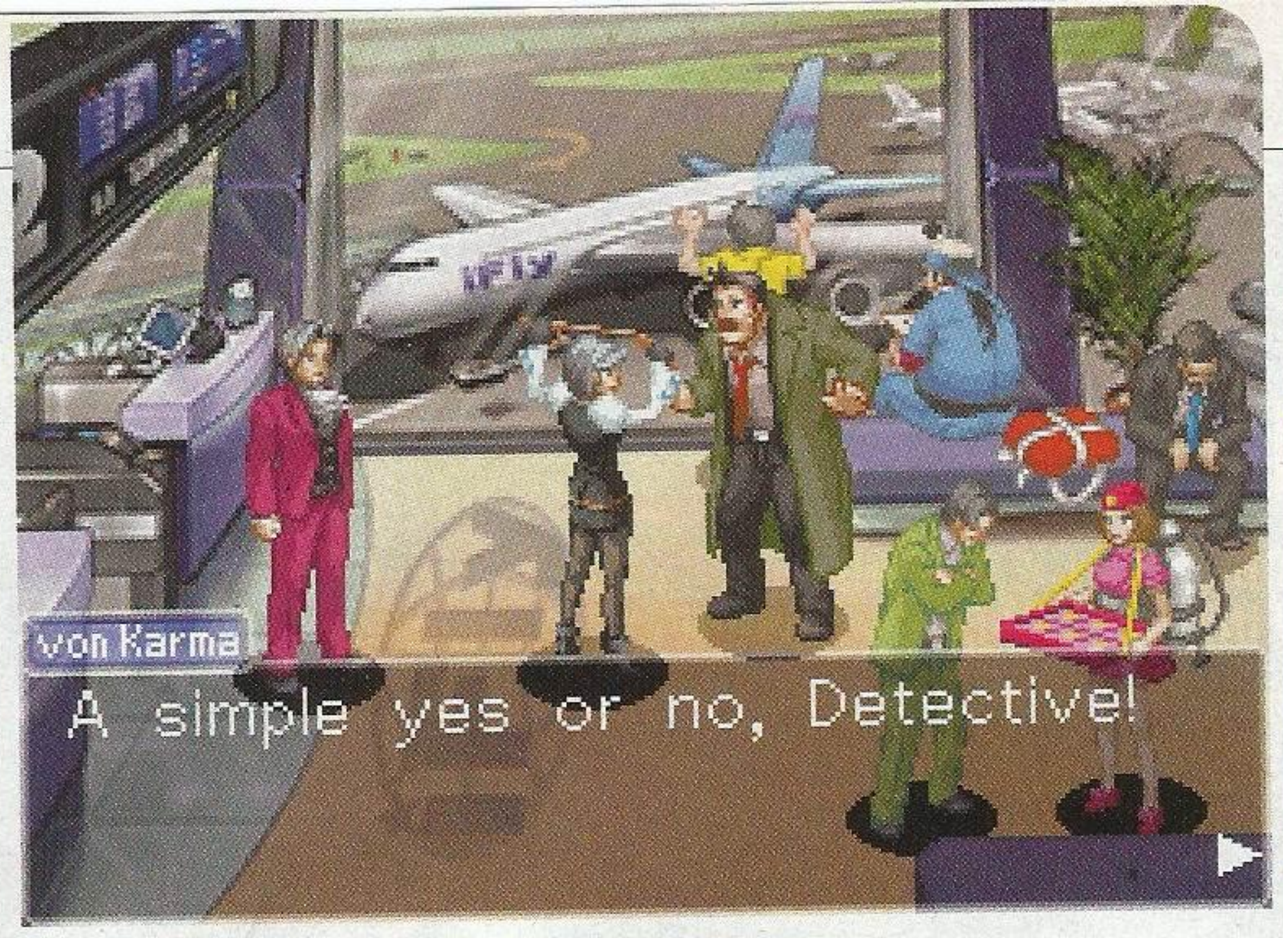
OCENA 7.5/10

+ WIDOWISKOWA I PRZYSTĘPNA JATKA, JEST ONLINE
– ONLINE JEST SŁABY, ZAMIESZANIE ZE STEROWANIEM

STAROSZKOLNY WYGRZEW

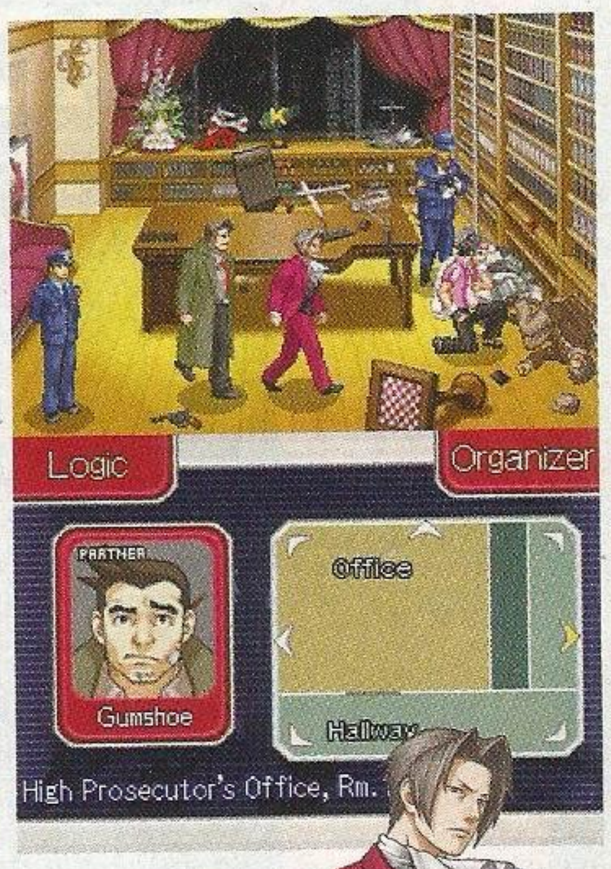
Zmiana

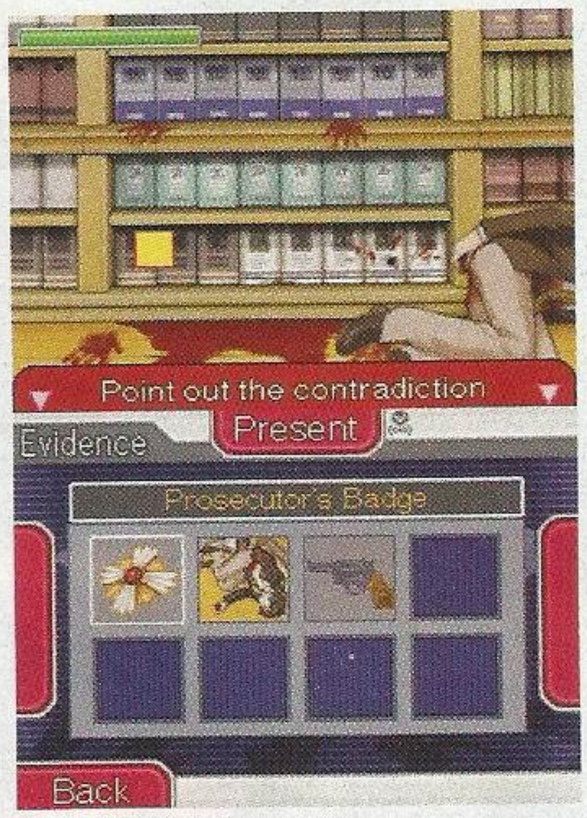
Jakieś półtora roku temu na łamach eNplusa testowałem importowaną wersję Tatsunoko. Pisałem wtedy o kilku bonusowych mini-grach, przeznaczonych dla czterech graczy. Otóż w Ultimate All-Stars wszystkie wyleciały, zastąpione przez Ultimate All-Shooters – pełnoprawną grę w grze. To dwuwymiarowa, tradycyjna strzelanka ukazana z lotu ptaka, utrzymana w świecie gry Lost Planet. Czterech bohaterów w kooperacji, alternatywne ścieżki, wielcy bossowie – bardzo rozbudowana ta „mini-gierka". Szkoda tylko, że dość ciężko ją odblokować. Dostępna od początku przedłużyłaby kontakt z tą pozycją również tym, którzy mają ochotę jedynie na efektowne pojedynki w gronie znajomych i nie chcą spędzać dni i tygodni w trybie Arcade.



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS MILES EDGEWORTH

ZE SZCZOTKĄ W... Postacie ruszają się strasznie drętwo i nienaturalnie, ale to zupełnie nie przeszkadza. Ze względu na konwencję wiele można wybaczyć, a do lepszego przeglądu miejscówek człowiek przyzwyczaja się w pięć minut. Jakim cudem mogliśmy grać z perspektywy pierwszej osoby?





DETALE Warto sprawdzić każdy przedmiot – szansa na zgryźliwy komentarz Milesa jest przeolbrzymia.

OWNED Animacje pokonanych spokojnie dorównują poprzednikom, można zdrowo się pośmiać.

ANTIDOTUM NA GŁUPOTĘ KOMISJI ŚLEDCZYCH

txt: GONZO

NINTENDO DS

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Już nie tęsknię za Phoenixem, Miles to strasznie fajna, a przy tym pewna siebie i zgryźliwa persona. No i ta koszula... Seria może nie rozwija się w jakimś olbrzymimi tempie, ale to, co jest, spokojnie mi wystarcza. Byłem, jestem i będę jej oddanym fanem. 8/10

Oskarżyciel o arystokratycznych manierach wreszcie doczekał się głównej roli w serii Ace Attorney. Pamiętliwi na pewno wskażą, że w Milesa już wcielaliśmy się w trzeciej części, ale po pierwsze – było to dawno, a po drugie, na krótko. Ta postać od początku zyskała sobie liczną grupę fanów, którzy przy każdej okazji do cosplayu udowadniają, że mimo jego nieobecności w przygodach Apolla, ciągle o nim pamiętają.

Autorzy ponownie starają się namieszać w bazowych skryptach, choć brną w zupełnie inną stronę, niż w ostatniej części. O ile tam mieliśmy do czynienia z niemal paranormalnymi umiejętnościami (Apollo potrafił na przykład wypatrzyć minimalny tik nerwowy u świadka), Edgeworth bazuje na dedukcji, logice i pewności siebie. Co oczywiście nie wyklucza lawiny absurdalnych sytuacji, nieprawdopodobnych postaci i zaskakujących rozstrzygnięć.

20 lutego, 5:47 PM
Redakcja Neo Plus
Miles Edgeworth: czy dobrze zrozumiałem świadka? Gra znacznie różni się od poprzedników i wprowadza masę nowych mechanizmów?
Gonzo: I tak, i nie. Wszystkie zmiany są bezbłędne i chętnie zobaczyłbym inne części na tym „silniku", ale...
M. E.: Do rzeczy! Nie mamy czasu ani miejsca na szmery-bajery!

Zdecydowaną nowością jest tchnięcie w Investigations ducha najstarszych przygodówek poprzez tradycyjne ukazanie akcji. Wreszcie nie obserwujemy wszystkiego oczami bohatera, widzimy wyraźnie wszystkie postacie, a dzięki temu można lepiej wczuć się akcję. Widok tupiącego ze złości nieogarniętego detektywa Gumshoe, pieklącego się ze złości kolekcjonera antyków i Franziski von Karmy smagającej wszystkich wokół biczem to dla fanów nie lada gratka. Stąd mój żal, że poprzednie części takie nie były...

Rozmowy nadal toczą się na bliskim planie z wyraźnie narysowanymi postaciami i ponownie wypada schylić czoła przed Capcomem za ich design. Bez dwóch zdań, aktualnie żaden developer nie ma takiej łatwości w tworzeniu charakterystycznych dziwolągów. Co powiecie na emo oskarżyciela z początku gry, przywiązanego do azjatyckiej tradycji tajemniczego agenta Interpolu czy młodziutką złodziejkę Kay pojawiającą się w trzeciej sprawie w roli „asystentki" Milesa? Spokojnie, dziewczyna jest upierdliwa, ale pod tym względem nie dorównuje Mayi, a czasem nawet udaje jej się rozluźnić atmosferę. Ponownie nie sposób przy tej okazji pominąć wybornych podkładów muzycznych pojawiających się przy okazji każdej nowej postaci – prędzej czy później każdy wpada w ucho. Motywy Edgewortha i Gumshoe zostały zaaranżowane na nowo, więc nie sposób oprzeć się pokusie grania w słuchawkach. Jednak wracając do początkowych pytań, zeznaję że staroszkolny klimat powrócił także w przypadku przeprowadzania dochodzeń. Ręcznie sterujemy Milesem w wersji slightly-deformed i jak za czasów Teenagenta badamy każdy zakamarek. Bez obawy, miejscówki zazwyczaj są niewielkie, a klarowna kreska nie pozwala niczego przeoczyć. Czasem trzeba po prostu uważnie prześledzić każdy zakątek albo pomyśleć i wydedukować, co robić dalej.

HOLD IT!
M. E.: To wszystko, co świadek ma do powiedzenia? Gdzie te wielkie zmiany?

Jeśli ktoś do tej pory nie trawił w tej serii liniowości i potraktowania pracy śledczych z przymrużeniem oka, to pozostanie przy swoim zdaniu. Autorzy spróbowali wydostać fabułę ze smutnych sal sądowych, nareszcie większość gry rozgrywa się poza przybytkiem Temidy. Dodano możliwość logicznego powiązania faktów przez Edgewortha, ale podobnie jak większość gry, nie wymaga to wytężonej pracy i jest zbyt proste. Jest też opcja dedukcji, kiedy Miles wskazuje na powiązanie przedmiotu i jakiegoś fragmentu otoczenia, krzycząc zabawne „Eureka!", mniej więcej w połowie gry pojawia się możliwość wirtualnej rekonstrukcji wydarzeń.

Zabrakło mi trochę rozwiązań korzystających z możliwości DSa i w tej kwestii nadal rządzi Apollo Justice i piąta sprawa z „jedynki". Historia jest tym razem bardzo spójna i poprowadzona na tyle ciekawie, że nawet powtarzające się czynności nie zakłócają zabawy. Gra wsysa równie mocno, jak poprzednie części i magicznie wyjęła mi z życiorysu kilka ładnych dni. Spora w tym zasługa pomysłowości autorów – jedna ze spraw rozgrywa się na pokładzie lecącego samolotu, inna w osobliwym parku rozrywki, więc na szczęście o kreatywność ciągle można być spokojnym. Ja kupuję taką ewolucję serii i już nie mogę się doczekać aż Capcom postanowi wydać AA Investigations: Godot. ■■

OCENA 8.4/10

+ SPÓJNA I CIEKAWA HISTORIA, PLEJADA UNIKALNYCH POSTACI
– ŁATWA, LINIOWA

PO DRUGIEJ STRONIE SALI SĄDOWEJ

Dynastia rodu

Kolejne części nie ukazują się przesadnie często, ale podobnie, jak w przypadku przygód Laytona, już wiadomo o co najmniej jednej nowej odsłonie. Jest spora szansa, że będzie za nią odpowiadał Minae Matsukawa, który tworzył serię od początku. Ciągle brakuje jakichkolwiek szczegółów, ale chyba nikt sobie nie wyobraża, że obędzie się bez Phoenixa Wrighta, który znamiennie zaznaczył swoją obecność w Apollo Justice. Kto by przypuszczał, że historia nabierze takiego rozmachu? Wszak na początku gra intrygowała przede wszystkim możliwością plucia w mikrofon... Autorzy obiecują, że mają nowe pomysły i kolejny raz postarają się dodać kilka nowych mechanizmów.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

TO NIE JEST KLON MODERN WARFARE I OBIE GRY NIE POWINNY BYĆ PORÓWNYWANE, BO WYSTĘPUJĄ W INNYCH LIGACH

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: DICE
- Liczba graczy: 1 (24)
- Premiera: 9 marca
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: W bezpośrednim pojedynku z Modern Warfare 2 wybieram... Bad Company 2. To prawda, że gra Infinity Ward to ostra jazda bez trzymanki od początku do końca, ale nie chce mi się wracać do tamtego single'a – był aż za bardzo poskryptowany. Wybieram BC2 z Destruction 2.0, flankowaniem, nieco większą (choćby miejscami nawet udawaną) swobodą. Podobnie jest z multi; Modern Warfare 2 to na pewno kawał porządnego sieciowego shootera, ale to zarówno beta, jak i review session Bad Company 2 przyciągnęło mnie do konsoli na dłużej i dało mi więcej emocji. I ten dźwięk: nie ma lepiej udźwiękowionej wojny konsolowej. 9/10

Nikt nie chce grać lamusami – powiedział Gulash tłumacząc mi dlaczego DICE zmieniło klimat w Bad Company 2 na bardziej poważny, cięższy niż w pierwszej części. Akurat właśnie za luźną atmosferę i zabawne teksty pokochałem tę grę, więc trochę obawiałem się zmian. Niepotrzebnie, bo Haggard, Redford, Sweetwater i Preston Marlowe wciąż wymieniają zabawne komentarze, jak na przykład rozmowy o Teksasie skąd pochodzi Haggard i jego znajomości Spanglish, czyli hiszpańskiego-angielskiego. Najzabawniejszy jest Flynn, pilot helikoptera, którym podróżuje Kompania B. Gość jest autentycznie świrnięty, mówi o sobie, że jest pacyfistą (dlatego nie robi użytku z broni pokładowej, musi go wyręczyć Marlowe), bardziej interesuje go gdzie zapodział szlugi, niż nadlatująca rakieta, no i jest postacią niegrywalną, więc nikt nie powinien narzekać, że „gra lamusem, a nie twardzielem".

Kompania B to profesjonaliści, bez trudu i skrupułów zabijający Rosjan (i nie tylko), dlatego zostali włączeni do jednostek specjalnych. Nowe zadanie chłopaków polega na zdobyciu informacji na temat tajnej, superpotężnej broni, którą nasi północno-wschodni sąsiedzi zamierzają potraktować Stany Zjednoczone, co podobno otworzy im drogę do inwazji na USA. Fabuła jest na poziomie piątkowych nobrainerów do obejrzenia z popcornem w jednej dłoni i browarkiem w drugiej. Żadnego strzelania do cywilów na lotnisku, ani zdrajców strzelających bohaterom w głowę i palących ich ciała. Takie gry lubię.

ADHD FREE

Pierwsza misja toczy się podczas... drugiej wojny światowej! Na początku akcja dzieje się w nocy, a w połowie misji wstaje świt, robi się jasno i zaczyna się niezła rozpierducha, na niebie pojawiają się samoloty, które zrzucają bomby niedaleko bohaterów, jeden nawet rozbija się tuż obok. Żołnierze wskakują do jeepa i po wąskiej drodze na klifie uciekają przed Japończykami. Świetne wprowadzenie i – o dziwo – jedna z bardziej widowiskowych misji.

Wydawało mi się, że DICE będą chcieli zrobić z Bad Company 2 klona, a zarazem konkurenta Modern Warfare i postawią na spektakularne sceny, poskryptują misje i jeśli Kompania B nie znajdzie się w miejscu, gdzie wybuchła atomówka, to chociaż na głowy wojakom spadną helikoptery. Owszem, gra momentami jest spektakularna, znalazła się tu świetna sekwencja ze śmigłowcem – Marlowe obsługuje pokładowe miniguny rozwalając przejeżdżające poniżej samochody, ostrzeliwując żołnierzy strzelających z RPG i niszcząc helikoptery wroga. Jest też niezła misja na pokładzie samolotu, w której jak w żadnej innej błyszczy shotgun, a sama końcówka gry – dosłownie pół minuty – to absolutna miazga, jakiej nie powstydziłoby się Call of Duty.

Jednak widowiskowość w Bad Company 2 to przede wszystkim destrukcja otoczenia, kapitalne wybuchy i niezapomniane obrazki w stylu walących się budynków, składających się jak domki z kart. Możliwość wywalenia ogromnej dziury w niemal każdej ścianie to jeden z kluczowych elementów rozgrywki. Coś, co wyróżnia Battlefielda od innych gier tego typu, mocny punkt programu. Denerwuje Was gość siejący z cekaemu, że nawet na centymetr nie da rady się wychylić, a tym bardziej zdjąć go ze snajperki? Nie ma sprawy, wystarczy skorzystać z granatnika podczepionego do karabinu, potraktować nim pobliski budynek, a później kolejne i w ten sposób wydrążyć sobie bezpieczną przeprawę do miejsca, z którego łatwo da się przeciwnika trafić z boku. W żadnego

CZTEREJ PANCERNI ...bez psa. Czułem się mocny w czołgu, aż podjechałem zbyt blisko bazy przeciwników i dostałem z rakiety. Później chowałem się za wzgórzem, żeby nie oberwać. W multi czołgi rządzą, ale uwaga na ogon, ktoś może Wam przykleić C4 do tyłka i bum!

CITERY BLADE w multi. Starałem się grać wszystkimi (assault, engineer, recon, medic), więc doświadczenie rosło mniej więcej po równo dla każdej z nich, ale jeśli chcecie szybko odblokować najlepsze bronie, na przykład snajperkę, możecie grać tylko jako Recon.

BACKSTABBER Za zabicie wroga nożem w multiplayerze gra wypłaca punkty doświadczenia, a także daje suty bonus w postaci dog taga, czyli nieśmiertelnika z ksywą gracza. Nóż jest jednak znacznie wolniejszy niż w MW2, nie polegajcie na nim za bardzo.

innego współczesnego shootera FPP nie da się grać w ten sposób.

DOBRA SERIA

Nie da się zniszczyć absolutnie każdej ściany, czasami gra zmusza do pójścia dłuższą drogą, żeby mogła odpalić skrypt – znienacka nadbiegają przeciwnicy, podjeżdżają czołgi i robi się gorąco. Destrukcja otoczenia działa w dwie strony, ciężko jest się ukryć przed ostrzałem, bo wróg może rozwalić odsłonę z granatnika, a helikoptery zniszczą jedyny budynek, w którym da się przed nimi skryć. Walki są emocjonujące i gwarantuję, że nawet na normalnym poziomie trudności kilkukrotnie będziecie musieli powtarzać pewne fragmenty.

Żołnierze kierowani przez konsolę strzelają niezwykle celnie, pociski lecą przez dużą część planszy, więc nie ma lekko nawet, jeśli przyczaicie się i będziecie z daleka strzelać ze snajperki. Tę nosiłem ze sobą niemal cały czas jako drugą broń, momentami nie sposób podejść, bo wróg napiera dużą grupą, snajperzy potrafią posłać do piachu dwoma strzałami, goście z RPG nawet jednym, a granaty w stertach lądują pod stopami. Czasami warto pozostać z tyłu, zamiast pchać się do pierwszego szeregu.

Gdyby Preston miał sam walczyć, zwyczajnie nie dałby rady, na szczęście wspiera go trzech kumpli. Partnerzy sprawują się znacznie lepiej niż w pierwszym Bad Company – kiedy ja błąkałem się gdzieś z boku, przemykałem przez kolejne budynki, oni potrafili wyjść prosto na wroga i pokonać go zanim zorientowałem się, o co chodzi. Z drugiej strony, gra czasami nie pozwala im zabijać, strzelają do ludka całymi seriami, tracą na niego kilka magazynków, a ten dalej stoi czekając, aż Marlowe pociągnie za spust i zakończy jego marny, pikselowy żywot.

Irytowało mnie tylko to, że w niektórych misjach partnerzy chowali się za plecami bohatera i czekali aż odwalę za nich czarną robotę, czego nie lubię, bo choć wiem, że to ja mam grać pierwsze skrzypce, to jednak wolałbym, żeby ktoś odwrócił uwagę ode mnie, albo przynajmniej wykorzystał to, że przeciwnicy skupiają się na mnie. Skoro w innych misjach potrafią pomagać, takie nagłe zidiocenie jest dodatkowo irytujące.

Zawsze sprawdzam gry na normalnym poziomie trudności, tak samo było tym razem i nie mam wiele do zarzucenia SI Rosjan i innego mięsa armatniego. Nie chowają się przesadnie za osłonami, da się ich przycelować w ułamku sekundy, z drugiej strony też nie stoją głupio czekając na pewną śmierć. Klasa.

NUDA? ZAPOMNIJ

Trzynaście misji kampanii przeszedłem w około dziewięć godzin i nie narzekałem na nudę. Co tam widowiskowość Modern Warfare, DICE pokazało, że ma pomysły na świetne misje i nie potrzebuje do tego filmowej otoczki.

Marlowe gubi się w zamieci śnieżnej i musi w pojedynkę radzić sobie z przeciwnikami, szukać partnerów i nie zamarznąć. Bohater umiera z zimna po kilkunastu sekundach spędzonych na powietrzu, trzeba biegać od jednego domku do drugiego, a w środku najczęściej czai się wróg... Grubiej być nie mogło. A nie, jednak mogło, misja snajperska rozgrywająca się w czasie burzy to coś, co Infinity Ward koniecznie powinno „pożyczyć" do kolejnego Modern Warfare. Trzeba strzelać tak, żeby nie zaalarmować przeciwników. Jak byście poradzili sobie w takiej sytuacji?

Poziomy są lepiej zaprojektowane niż w pierwszym Bad Company, miejscówki są przeważnie dużo węższe, nie będziecie się błąkać bez celu, choć wciąż zdarzają się momenty, gdy trzeba przebiec kilkaset metrów i nic

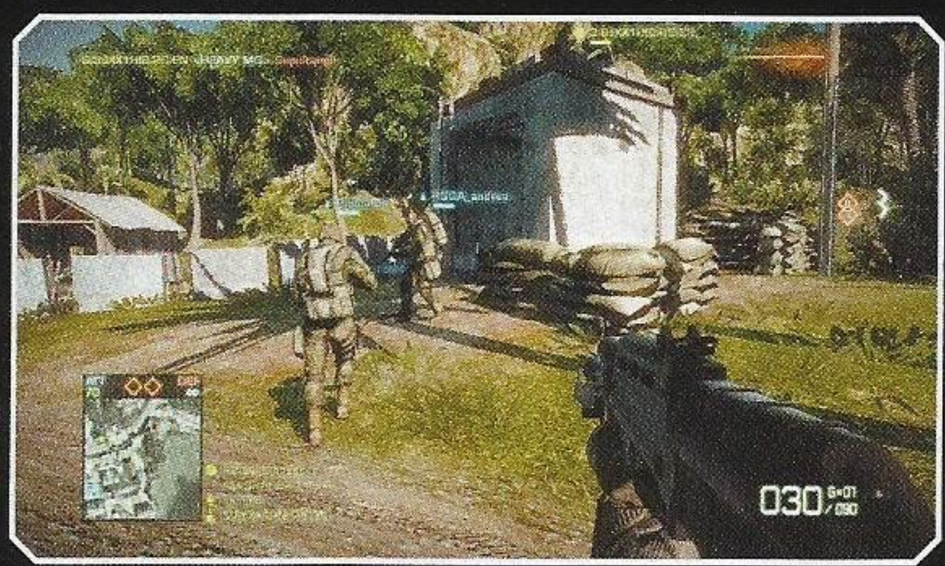
WIDOWISKOWOŚĆ W BAD COMPANY 2 TO PRZEDE WSZYSTKIM DESTRUKCJA OTOCZENIA. MOŻLIWOŚĆ WYWALENIA OGROMNEJ DZIURY W NIEMAL KAŻDEJ ŚCIANIE TO JEDEN Z KLUCZOWYCH ELEMENTÓW ROZGRYWKI. COŚ, CO WYRÓŻNIA BATTLEFIELDA

WERSJA PL

Cezary Pazura w roli Daxtera wypadł nieźle, ale dopiero w Bad Company 2 pokazuje, na co go stać. Jako Sweetwater jest kapitalny, gdy krzyczał, że ostrzał wroga jest zbyt silny i może rzuciłbym granatem, brzmiał jakby naprawdę błagał mnie o uratowanie mu życia. Reszta ekipy też jest mocna, tylko głos Mirosława Baki nie pasuje do Haggarda. To znaczy, ja wiem, jak Haggs brzmi w oryginale i uważam, że Baka ma inny głos i sposób mówienia, natomiast jeśli nie znacie Haggarda, to okej, pan Mirosław dobrze wczuwa się w rolę żołnierza. Sporo tu bluzg, ale tak właśnie rozmawiają żołnierze, prawda? Czułem się jakbym oglądał dobry film wojenny, uczestniczył w nim. I do tego po polsku.

MULTIPLAYER NA DYCHĘ
granatem mnie od fragowania nie oderwiecie!

Brakuje tylko odpowiednika Special-Ops z Modern Warfare 2, trybu TPP nie potrzebuję



Wspomniałem w recenzji, że punkty doświadczenia zdobywa się za działanie na korzyść drużyny. Na przykład, jeśli udało mi się zabić przeciwnika, który właśnie strzelał do jednego z moich ziomków i już prawie udało mu się go ubić, gra wypłaca mi 50 punktów za fraga i drugie tyle w nagrodę za uratowanie partnera.

Nie trzeba mieć karabinu snajperskiego, żeby wypatrzyć maleńki punkcik poruszający się na końcu mapy – zasięg wzroku jest jak w realu (nie ma tak, że przeciwnik pojawia się albo znika, może co najwyżej wyłonić się lub schować za wydmą/drzewami itp.), więc jeśli uda się dostrzec nadbiegającego przeciwnika, warto na nim zatrzymać wzrok, bo może to pozwoli innym graczom ujrzeć jego pozycję na mapie i ubić go, za co gra wypłaca dodatkowe punkty doświadczenia obserwatorowi.

W Modern Warfare dużo łatwiej mi się fragowało, w Bad Company 2 każdą broń trzeba opanować, nauczyć się nią walczyć, odrzut bywa potężny, a przeładowanie powolne. Ale nie to jest najlepsze. Rządzi to, że za każdym razem gra się inaczej, cały czas miałem ochotę, a to posnajpić, a to wsiąść do czołgu i zrównać z ziemią wszystkie budynki, żeby wróg nie miał gdzie się skryć. Nawet po kilkudziesięciu godzinach (grałem w multiplayerową betę, później w demka, a także w pełną wersję na specjalnych sieciowych sesjach dla dziennikarzy) odkrywałem nowe sposoby walki, sprawdzałem nowe taktyki, czasami próbowałem w pojedynkę przeważyć losy potyczki na korzyść mojej drużyny szaleńczym, bohaterskim atakiem. Ta gra nieprędko mi się znudzi.

się w tym czasie nie dzieje, jak choćby po lądowaniu na spadochronie w środku dżungli.

Wąskie poziomy nie są regułą, sporo tu otwartych terenów, ale bohaterowie zawsze mogą na nich skorzystać z pojazdów. Jeździłem jeepem i quadem po pustyni, rozbijałem się czołgiem po wiejskich terenach. Zdziwiłem się tylko, że nie ma misji, w której pilotuje się śmigłowiec. Można co najwyżej polatać małym, zdalnie sterowanym helikopterem i z powietrza wskazywać cele, w które po chwili trafia rakieta. To patent znany z multiplayerowej bety, pisałem o nim w relacji z jej testowania.

Właśnie, multiplayer, to o nim tak naprawdę powinien być cały ten tekst. Już grając w betę (tylko tryb Rush i jedna mapa) wiedziałem, że online w Bad Company 2 odciągnie mnie od Modern Warfare 2. Teraz sprawdziłem Squad Rush, Conquest oraz Team Deathmatch i nie mam wątpliwości, kto robi najlepsze mutli w wojennych FPSach.

CUDONLINE

Wiecie już, czym jest Rush – jedna drużyna broni dwóch skrzynek po kolei w pięciu bazach, druga próbuje je wysadzić. Squad Rush to ten sam tryb, tylko w mniejszej wersji, w walkach biorą udział dwie czteroosobowe drużyny, bazy są dwie, a w każdej tylko jedna skrzynka. Co to oznacza? Jest ciasno, jest full-contact, taktyka czajenia się ze snajperką w rogu mapy nie działa, ale jeśli cały oddział skupi się przy skrzyni, jeden granat może zabić wszystkich i otworzyć atakującym drogę do zwycięstwa. Aha, atakujący mają tylko dwadzieścia respawnów na całą drużynę (w Rush aż 99), więc każdy frag jest na wagę złota. Emocje sięgnęły zenitu, gdy okazało się, że moja drużyna skurczyła się o połowę, a i tak ostro atakowaliśmy. Niestety, kiedy już, już miała wybuchnąć bomba, straciliśmy

CEL, PAL. Dwóch gości biegło, wymierzyłem przed nimi, strzeliłem i jeden z nich padł! Kocham tę grę.

DRUGA WOJNA Akcja pierwszej misji toczy się w czasie drugiej wojny światowej, zerknijcie na screen po lewej – widzicie tę broń? Fajne, wybuchowe wprowadzenie, na szczęście nie trwa długo, bo jednak nie mam na razie ochoty na powroty do przeszłości.

ostatnie życie i przegraliśmy, niemniej jednak ta walka naładowała mnie pozytywną energią.

Conquest to zmagania o zdobycie i utrzymanie trzech punktów na dużej mapie, po której gracze biegają stadnie, jeżdżą czołgami i jeepami siejąc pożogę. Wystarczy stanąć obok flagi i poczekać kilkadziesiąt sekund aż zastąpi ją nasza, ale w tym czasie przeciwnicy walą właśnie w to miejsce, co „odrobinę" utrudnia zadanie.

Tylko Team Deathmatch wydał mi się niepotrzebnym trybem, choć mapki do niego są dobrze zaprojektowane, małe – więc łatwo zdobyć fraga i czołgiem też można poszaleć. Jeśli ktoś szuka szybkiej rozwałki, powinien być zadowolony.

Widziałem dziesięć map, walki toczą się jakby tuż obok miejsc, do których w singlu trafiła Kompania B, więc jest i śniegowa plansza, gdzie przeciwnicy czają się pomiędzy drzewami, a także: pustynia, doki, zatoka, dżungla. Jest różnorodnie, na każdym poziomie trzeba obierać inną taktykę. Obawiałem się, że po becie będę chciał w kółko grać tylko na Arica Harbor, ale szybko przyzwyczaiłem się do innych map.

Punkty doświadczenia zbiera się tutaj za fragi, za szczególne osiągnięcia, jak kill streaki, za potraktowanie wroga nożem, ale również za działanie na korzyść drużyny. Po szczegóły odsyłam do ramki.

Multiplayer w Bad Company 2 to ogromny, czysty fun. Nie ma to jak zwabić przeciwników do budynku, wysadzić podłożone pod niego ładunki wybuchowe i oglądać, jak nieszczęśników przysypują gruzy. Bardzo pasuje mi, że nie można się kłaść, a jedynie kucać, więc snajperzy nie są wcale tacy bezpieczni, jak im się wydaje, gdy czają się gdzieś na dachu i kampują. A jak ktoś chowa się za ścianą, strzał z granatnika przypomina mu, że wcale nie jest tam bezpieczny. Miodzio!

GDYBY MODERN WARFARE 2 WYGLĄDAŁO JAK BAD COMPANY 2, MODLIŁBYM SIĘ DO INFINITY WARD. GRAFIKA NIE JEST WAŻNA? BZDURA, JESTEM WZROKOWCEM I UWIELBIAM WYBUCHY, DRZEWA SKŁADAJĄCE SIĘ JAK ZAPAŁKI, MEGAWIDOCZNOŚĆ

SZWEDZKI MŁOT

Gdyby Modern Warfare 2 wyglądało jak Bad Company 2, modliłbym się do Infinity Ward. Grafika nie jest ważna? Bzdura, jestem wzrokowcem i uwielbiam wybuchy, drzewa składające się jak zapałki, gdy strzelam do nich z miniguna, zachwycam się realistycznymi ruchami postaci, ogromną widocznością na kilkanaście (kilkadziesiąt?) kilometrów. Słabe tekstury? Jasne, trafiają się, bohaterowie też nie mają twarzy, jak w Heavy Rain, a brody często przenikają przez kołnierze, ale to drobiazgi. Śnieg wygląda jak w Uncharted 2, na pustynnym poziomie fachowo wzbijają się tumany pyłu i piachu. Drugiego tak ładnego shootera wojennego nie ma, to także jedna z najładniejszych gier w ogóle.

Czy warto kupić? Pewnie, dla – moim zdaniem – najlepszego muliplayera w wojennych FPSach, ale także dla bardzo dobrego singla, który może nie jest aż tak spektakularny, jak w Call of Duty, ale przynajmniej nie ma się wrażenia, że przez całą grę pędzi się na złamanie karku. Nie brakuje momentów uspokojenia, jest nawet łatwy element platformowy, gdy Marlowe musi znaleźć sposób, by wdrapać się na kontenery. Misje są różnorodne, nikt nie powinien narzekać na nudę.

Obserwującemu moje zmagania Kaxiemu gra podobała się mniej niż mi, jednak chętnie stanął do walki, gdy przekazałem mu pada. Widziałem jak chłopak robił użytek z granatnika, wywalał dziury w budynkach i sam uciekał spanikowany spod osłony, która kruszyła się pod ostrzałem. Właśnie, może patrząc z boku na Battlefield: Bad Company 2 nie od razu dostrzega się ten potencjał, ale uwierzcie mi, to gra warta każdej wydanej na nią złotówki. Ja już czekam na trzecią część (zapowiada się bardziej epicko, ale ciii...), a póki co podnoszę skilla w sieciowych potyczkach, co Wam również polecam. ■■

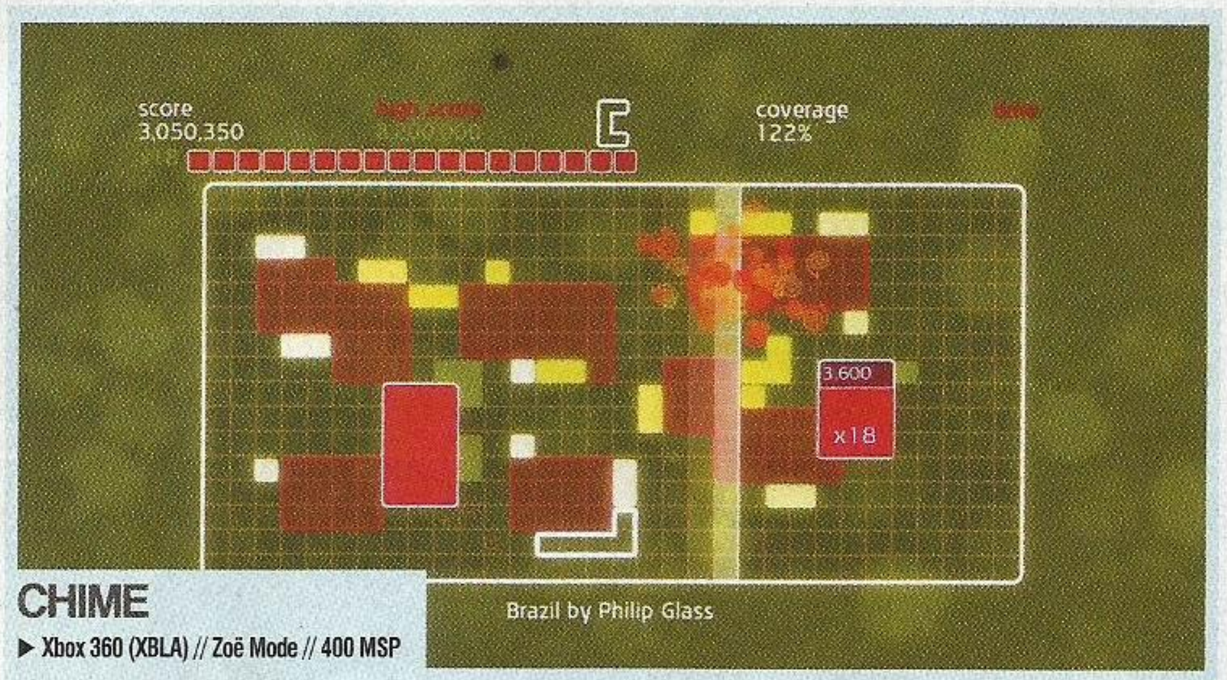
OCENA 9.4/10

+ MULTI, SI, PROJEKTY MISJI I POZIOMÓW, AUDIO/VIDEO
– KRYCIE SIĘ DRUŻYNY ZA PLECAMI MARLOWE'A

NIE TYLKO INIFNITY WARD UMIE ROBIĆ GRY

DŹWIĘK NA DYCHĘ

Pisał o tym Gulash, ja powtórzę jego słowa – nie psujcie sobie zabawy i nie puszczajcie dźwięku przez głośniki telewizora. Bad Company 2 jest nieprawdopodobnie udźwiękowione. Strzelałem ze snajperki tylko po to, by słuchać jak echo niesie odgłos wystrzału po malowniczej dolinie. Kopara opadła mi podczas misji, gdy Marlowe znajduje się we wnętrzu pewnego wraku. Znalazłem tam sporo beczek z wybuchową substancją, a że nie lubię obok takowych przechodzić, postanowiłem potraktować je serią z karabinu z bezpiecznej odległości. Efekt? Dźwięki wystrzałów oraz wybuchu odbijały się od ścian przez dobrych dziesięć sekund, dudniło niesamowicie, nie mam pojęcia jak Preston nie ogłuchł. Szacun dla DICE, nawet kapitalnie brzmiący Killzone 2 nie zrobił na mnie takiego wrażenia.



CHIME

▶ Xbox 360 (XBLA) // Zoë Mode // 400 MSP

Genialna gra muzyczna za 400 MSP, z której sześćdziesiąt procent zysków jest przeznaczanych na cele charytatywne? Wiem, że brzmi to jak oferta z haczykiem, w której trzeba dopłacać 1200 MSP za każdy nowy poziom, ale Chime to naprawdę świetna i tania gra. W dodatku kupując ją, wspomożecie potrzebujących.

Muzyczny fenomen Lumines doczekał się w końcu godnego konkurenta. Chime również wykorzystuje klasyczny pomysł, na którym opiera się Tetris, czyli układanie klocków. I podobnie, jak Lumines, dodaje do niego własny styl, oraz muzykę kształtowaną przez gracza. Co to oznacza w praktyce? Na ekranie pojawiają się klocki, które należy łączyć, po zestawieniu kilku elementów pole zmienia kolor, a gracz ma kilka sekund, by dołożyć kolejne klocki i tym samym powiększyć obszar, który za chwilę zniknie. Z tego opisu wynika, że rozgrywka to faktycznie Lumines, ale tutaj klocki wyglądają dokładnie tak, jak w klonach Tetris, wiec trzeba się nieco nagimnastykować, by połączyć ze sobą wszelkie elementy. Naturalnie zapełnienie całego obszaru mogłoby zakończyć rozgrywkę, ale gra jest stosunkowo prosta, więc trzeba coś nieźle schrzanić, żeby zobaczyć napis Game Over. Po prostu w Chime chodzi o relaks i spędzenie kilku godzin na spokojnej zabawie, a nie szalone nabijanie punktów.

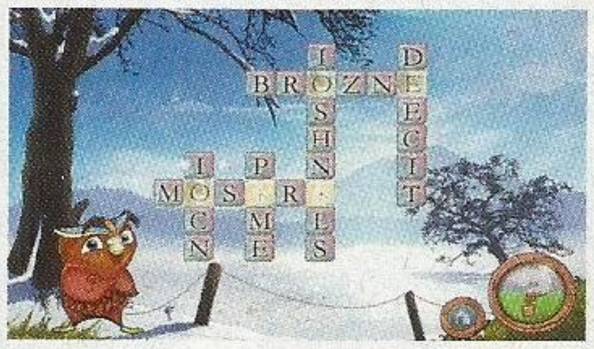
Produkcja Zoë Mode to również gra muzyczna, w której każdy postawiony element wydaje inny dźwięk, gdy przejedzie po nim linia muzyczna. Początkowo niewiele słychać, ale z czasem dochodzą kolejne nuty i po chwili zaczyna się utwór. Przyznam Wam, że Chime na tym polu naprawdę mnie zaskoczył i wręcz wzruszył. Dźwięki układają się w niezwykłe melodie, a część z nich na pewno znacie, bo są to przeróbki licencjonowanych kawałków (np. Moby, Orbital). Muzyka jest fantastyczna, w sumie to nawet nie patrzyłem na liczbę zdobytych punktów, tylko po prostu bawiłem się dźwiękami.

Oprawa graficzna jest prosta, ale potrafi zaskoczyć kilkoma efektami, a jej styl to taki awangardowy Tetris. Ja z miejsca polubiłem się z takim pomysłem. Grafika spełnia swoje zadanie i pozwala się skupić na rozgrywce i muzyce. I choć nie jest to długa gra, to polecam ją, bo w tej cenie kupujecie po prostu kilka chwil relaksu. ■■ **Fax**

8.2/10

KRISSX

▶ Xbox 360 (XBLA) // Regolith Games // 800 MSP



Macie małe dziecko i chcecie by nauczyło się nowych słówek w języku angielskim? Standardowe metody nauczania nie działają? Spróbujcie z KrissX. Być może w ten sposób uda Wam się przekonać Waszą małą pociechę.

KrissX to po prostu zestaw krzyżówek. Nigdy nie byłem fanem takich zadań logicznych i nie mam najmniejszego pojęcia, co jest fajnego w zapełnianiu kratek literkami. Rozgrywka w KrissX przedstawia się jednak nieco inaczej, gdyż w innym wypadku dzieciaki nie dałyby sobie rady. Otóż kwadraty są już wypełnione literkami, ale trzeba je odpowiednio ułożyć, by tworzyły słowa. Początkowo zadania składają się z zaledwie paru słów, ale z czasem sytuacja się komplikuje i rośnie poziom trudności. Na szczęście zawsze można liczyć na pomoc starej sowy, która udziela podpowiedzi.

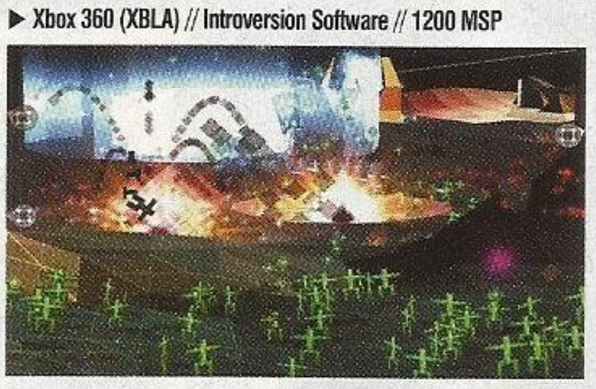
Jako, że gra jest w języku angielskim, rozgrywka ma sens tylko i wyłącznie wtedy, gdy Wasze dziecko uczy się tego języka w szkole, czy przedszkolu. Trzeba też pamiętać o tym, że jeśli sowa nie udzieli wystarczającej podpowiedzi, to dzieciak zwróci sie do dorosłych, więc lepiej mieć słownik na podorędziu.

Oprawa graficzna jest wyraźnie skierowana do najmłodszych. Tła są ręcznie rysowane i co najważniejsze, jest ich grubo ponad sto, więc najmłodsi gracze szybko się nie znudzą. Gorzej z dorosłymi, bo to w końcu krzyżówki. Albo się je kocha, albo nienawidzi. I tylko cena jest zdecydowanie za wysoka. ■■ **Fax**

5.5/10

DARWINIA+

▶ Xbox 360 (XBLA) // Introversion Software // 1200 MSP



Stworzenie gry, przy której gracze poczują, że faktycznie grają w coś nowego i oryginalnego, nie jest proste. Nawet jeżeli się uda, nie można zapominać, że rozgrywka ma przede wszystkim bawić, a nie tylko zaskakiwać pomysłami. Niestety, Darwinia+ przede wszystkim szokuje. Oprawa graficzna jest przedziwna, praktycznie pozbawiona tekstur. Wszystkie mapki składają się z samych siatek 3D i kilku elementów, które przedstawiają żołnierzy, zabudowania, czy drzewka. Trzeba jednak mocno poruszyć wyobraźnię, by kilka temperówek uznać za oddział szturmowców z laserami. Producent najwyraźniej postawił na projekty retro, ale nawet zabawa w starym stylu ma pewne granice.

Darwinia+ to gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w wirtualnym świecie opanowanym przez wirus komputerowy. Miejscowa ludność nie ma szans w starciu z zabójczym kodem i to gracze muszą przejąć dowodzenie. To oznacza, że trzeba tworzyć oddziały wojskowe, przejmować instalacje i chronić bezbronną ludność. Tu mam na myśli klika zielonych kresek, które są rdzennymi mieszkańcami tego świata. Rozgrywka jest nietypowa, bo oddziałami można i trzeba kierować własnoręcznie, co oznacza zazwyczaj strzelanie z działek. Niestety, sterowanie pozostawia sporo do życzenia, podobnie jak praca kamery, więc często traciłem jednostki w bezsensowny sposób. Darwinia+ to oryginalna gra, ale zbyt dziwna i w dodatku droga. ■■ **Fax**

6.5/10

LAZY RAIDERS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Sarbakan // 800 MSP

Pod koniec prac nad numerem moja forma nie należy już do najlepszych, więc chciałbym testować gry proste i banalne. Niestety, Lazy Riders zmusił mnie do niesamowitego wysiłku, ale i przy okazji mocno rozbawił. Dawno nie widziałem tak fachowego pomysłu na rozgrywkę.

Sam patent pojawiał się juz w kilku tytułach, bo w grze nie steruje się bohaterem, ale samym otoczeniem, co z miejsca kojarzy mi się z Loco-Roco. W sumie Lazy Raiders to również platformówka, ale dość zaskakująca. Zabawa polega na zbieraniu skarbów i przechodzeniu kilkudziesięciu poziomów. Jednak zanim siądziecie przed telewizorem, polecam Wam trzy kawy i kilka napojów energetycznych. Rozgrywka jest niebywale wręcz szybka i momentami nie byłem w stanie nadążyć za akcją na ekranie. Cały patent w Lazy Raiders polega na tym, że obracamy całym poziomem, co naturalnie przekłada się na zachowanie poszukiwacza przygód. Przechylenie podziemi spowoduje, że zbiegnie on w dół, a odwrócenie poziomu oznacza, że bohater po prostu spadnie. Zabawa wymaga nieprawdopodobnego refleksu, ale jest bardzo grywalna.

Prześliczne, kolorowe i pomysłowo zaprojektowane poziomy, dostarczają setek skarbów i pułapek. Nie jest to może najładniejsza ani też najbardziej ambitna gra na Xbox Live Arcade, ale wyróżnia się świeżym podejściem do tematu. Za 800 MSP warto kupić i sprawdzić. Szybkie palce wymagane. Polecam. ■■ **Fax**

7.8/10

GREED CORP.

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // W! Games // 800 MSP

W grach strategicznych zazwyczaj chodzi o to, by podbić i opanować tereny wroga. W końcu wiadomo, że walka toczy się o ziemię i zasoby (oraz kobiety), więc kto ma ich więcej, ten wygrywa. Jednak w Greed Corp. wszystko przedstawia się nieco inaczej.

W świecie Greed Corp. surowców jest bardzo niewiele, więc wszystkie państwa chcą je mieć tylko dla siebie, co doprowadza do wojny. Tym samym ostatnie zasoby są przeznaczone na wystawienie armii, która rusza do walki. I tutaj gra zaczyna zaskakiwać, bowiem teren, na którym buduje się bazy, jest podatny na zniszczenia. Każde pole na mapie można puścić z dymem, co jest dość zaskakującym pomysłem. W innych strategiach niszczy się budowle wroga, ale w ich miejscu stawia się własne struktury, a tutaj trzeba po prostu wszystko rozwalić.

Pod względem taktycznym Greed Corp. prezentuje się ubogo, bo jednostek jest mało, choć można je wykorzystywać na wiele sposobów, zaś rozgrywka na tyle szybka, że w sumie to już bardziej zręcznościowa gra strategiczna. I prawdopodobnie takie było założenie autorów, bo Greed Corp. stawia przede wszystkim na zabawę w trybie multiplayer i kilkunastominutowe starcia. Samotny gracz będzie sie dobrze bawił na ponad dwudziestu różnorodnych mapkach, ale walka z żywym przeciwnikiem, to główne danie w Greed Corp. Tym bardziej, że mapek do multi jest około trzydziestu. Można wydać te 800 MSP. ■■ **Fax**

7.5/10

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

▶ Xbox 360 (XBLA) // The Odd Gentlemen// 800 MSP

Dawno już się tak nie nakombinowałem, jak przy gierce ekipy The Odd Gentlemen. Przy tej produkcji naprawdę trzeba myśleć i to w sposób niekonwencjonalny, oraz wykorzystywać czas niczym w serii Prince of Persia. A wszystko po to, by zdobyć kilka ciastek.

The Misadventures of P.B. Winterbottom wyróżnia się na kilku płaszczyznach. Pierwsza z nich to oprawa graficzna w 2D. Utrzymana w czarno-białych tonacjach, z charakterystycznymi projektami bohaterów i otoczenia. Nieco surrealistyczna, bardzo pomysłowa, na pewno jedyna w swoim rodzaju i przepełniona humorem. Druga to ścieżka dźwiękowa, która składa się z zakręconych melodii i przekomicznych dźwięków (np. tajemniczy fortepian, tykanie wszechobecnych zegarków). I w końcu trzecia, to sama rozgrywka, w której najważniejszy jest czas. I ciastka. W sumie ciastka są najważniejsze.

Główny bohater jest złodziejem mającym słabość do wypieków, więc gdy spotyka na swojej drodze ciasto wszystkich ciastek, musi je zdobyć i zjeść. Jego zamiłowanie do słodkości doprowadza go do przedziwnej krainy, w której czas można wykorzystywać na swoją korzyść. Ten paten widzieliście już w serii Ratchet & Clank, gdzie mały robocik nagrywał swoje ruchy, by rozwikłać zagadki. Tutaj jest podobnie, choć trzeba się znacznie więcej nakombinować. Bohater może stworzyć maksymalnie sześć klonów, które będą wykonywać nagrane przez niego czynności. Sytuację komplikuje fakt, że każda mapka przyznaje inną liczbę pomocników, więc nie ma tu kilku sprawdzonych taktyk. Miejscówki są co prawda malutkie i zazwyczaj sprowadzają się do jednego ekranu, ale dostarczają różnorodne wyzwania. Raz trzeba uruchomić kilka mechanizmów, chwilę później wykorzystać skocznię, by zgarnąć ciastka, a momentami gra zamienia się w platformówkę w stylu klasycznych Prince of Persia.

The Misadventures of P.B. Winterbottom to trudny, wymagający tytuł, ale i niezwykle wciągający. Grafika i muzyka zachwycają, a kolejne wyzwania skłaniają do wysiłku intelektualnego. Ważny jest również niebanalny humor i główny bohater, nałogowy pożeracz ciastek. Naprawdę polecam, bo 800 MSP to uczciwa cena za tak ładną, ciekawą i dopracowaną grę. I tylko pamiętajcie, że tu trzeba myśleć! ■■ **Fax**

8.5/10

I AM FURY Dopakowana wersja postaci momentalnie przerzedza wraże szeregi i na dobrą sprawę kombinowanie zaczyna się dopiero w późniejszej części gry. Wcześniej można hasać niemal bezkarnie.

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE

ZDARZA SIĘ WAM ŻAŁOWAĆ, ŻE NIE JESTEŚCIE JAPOŃCZYKAMI?

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Koei
- Producent: OmegaForce
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Strikeforce na PSP nawet mi się podobał, w końcu wprowadzono zmiany do serii, w kooperacji na nowo odkryłem uroki bezmyślnego siekania tysięcy skretyniałych przeciwników. No dobrze, może nie tysięcy, pola bitwy często świeciły pustkami. Kto by pomyślał, że tak samo będzie w wersji na konsole stacjonarne. Strikeforce na X360 i PS3 jest koszmarnie brzydkie. Lepiej grajcie na małych telewizorach. To znaczy, jeśli naprawdę musicie, bo to nie jest gra, którą trzeba kupić. Oldskulowa i wcale nie jakoś bardzo fajna. 5/10

Ja miewam takie myśli, a nachodzą mnie one szczególnie, kiedy nie jestem w stanie pojąć czegoś spoza zachodniej kultury. Czuję się źle, kiedy ptaszek mieszkający we fryzurze afro do mnie nie trafia. Krzywię się słysząc o zamiłowaniu do bishonenów z problemami emocjonalnymi dwunastolatki. Pukam się w czoło grając w kopię kopii slashera, w którym nijak nie maskuje się faktu, że gromady przeciwników są do siebie podobne, a większość mechanizmów albo już dawno została wyeksploatowana, albo pochodzi sprzed dwóch generacji konsol. Niestety, mam tu na myśli DW: Strikeforce, które tak naprawdę jest konwersją z PSP.

ŚWIAT ZAGROŻONY NUDĄ

Na misje, w których zawsze chodzi o dokopanie chmarze bezmózgiego mięsa armatniego i kilku mocniejszym koleżkom, wyruszamy z niewielkiej osady. Być może rozmiarami nie imponuje, ale znajduje się w niej wystarczająco dużo ciekawych miejsc, by je opisać. Oprócz zadań popychających nudnawą fabułę do przodu, na tablicy z powiadomieniami znajdują się informacje o misjach pobocznych. Bardzo przydaje się ich wykonywanie, bo oprócz podpakowania postaci, wpływają one także na wszelkie sklepy – dzięki zwycięstwom mamy dostęp do mocniejszego oręża i potężniejszych przedmiotów. Poza tym gwarantuję, że przynajmniej na początku możliwości jest sporo, bo Koei wprowadziło system orbów wzmacniających statystyki wybranej broni. Co prawda dostęp do kolejnych bonusów zdobywamy powoli, najwidoczniej Japończycy nawet w grach cenią sobie cierpliwość mistrzów przycinających drzewka bonsai. Oprócz tego statystyki można podbić specjalnymi kartami zdobywanymi po rozmowie z postaciami w osadzie.

NA POTĘGĘ POSĘPNEGO CZEREPU

Sednem zabawy są walki i jak zawsze w serii, najsłabsi przeciwnicy służą jedynie jako żywe worki treningowe. Biegną wprost na bohatera, a po zabiciu bez żenady odradzają się kilkaset metrów dalej i... zaczynają biec. Można się z nimi pobawić, ale taka forma zabawy błyskawicznie zaczyna nużyć. Areny podzielono na niewielkie segmenty, między którymi gra doczytuje sobie dane, a żadna z miejscówek nie grzeszy ogromem szczegółów. Równiny, zaśnieżone stoki, płonące wioski – wszystko wygląda szaro, nieciekawie i obnaża beznadziejną oprawę Dynasty Warriors: Strikeforce. W dodatku grze zdarzało się dramatycznie zwolnić i mimo usilnych prób nie potrafiłem znaleźć logicznej przyczyny takiego zachowania.

Autorzy wprowadzili dwie kluczowe nowości do systemu walki. Jednym z nich jest możliwość zamiany w dopakowaną wersję naszej postaci. Można ją odpalić raz na jakiś czas, a pole rażenia wzrasta na tyle zauważalnie, że nawet większość szefów boleśnie to odczuwa. Efekty rażenia wrogów magią nie wyróżniają się niczym specjalnym, to chyba jedna z niewielu gier, która wygląda tym gorzej, na im większym ekranie jest wyświetlana. Drugą nowością jest poszerzenie pola walki poprzez dodanie możliwości starcia się w powietrzu. Brzmi

rewolucyjnie, ale niestety nie wprowadza żadnej głębi, a ja i tak miałem nieodparte wrażenie, że już to gdzieś widziałem. Dziesiątki razy.

KOMPANIA SKOŚNOOKICH BRACI

Bez wątpienia świetnym posunięciem jest wpuszczenie gry na szerokie wody internetu, bo kooperacja to najlepsze, co mogło się Strikeforce'owi zdarzyć. Walki wydają się nieco ciekawsze, a grę przechodzi się błyskawicznie, więc jest mniej czasu na zastanawianie się nad wadami. Jednak część z nich jest widoczna od razu i nic nie usprawiedliwia męczącej powtarzalności – ta gra gwarantuje uczucie déjà vu na każdym kroku. Uboga oprawa woła miejscami o pomstę do nieba i absolutnie nic nie jest w stanie mi wytłumaczyć, że dziesiątki wrogów niczym się nie różnią. Granie w sieci to ważny dodatek, ale wymienianie się zdobytymi kartami uważam za kompletnie nic nie wnoszącą opcję. Doceniam starania Koei, aby uatrakcyjnić rozgrywkę, ale bez większej liczby poważniejszych zmian możemy tylko obserwować, jak seria miota się szukając swojego miejsca na rynku. ■■

OCENA 6.0/10

+ KOOPERACJA ONLINE, ROZWÓJ SKLEPÓW
– BRZYDKA, POWTARZALNA I NUDNA

MOŻE CZAS POMYŚLEĆ O KOŃCU DYNASTII?

PRZENIKI I ZANIKI Często zdarza się, że animacje na siebie nachodzą nie powodując żadnych konsekwencji albo wręcz przeciwnie – postacie pudłują, choć gra wyraźnie pokazuje co innego. I jak tu mówić o czerpaniu przyjemności z grania, skoro przechodzą takie kanty?

Impotencja

Wbrew pozorom dowodów na kreatywną słabość ojczyzny konsol jest bardzo wiele. Najbardziej wyraźne z nich to upadek instytucji pod tytułem jRPG, a także wypuszczanie co najmniej średnich slasherów – Gundam albo Dynasty Warriors to przykłady pierwsze z brzegu. Mało? Wystarczająco dużo, Japonia nie przestawiła się jeszcze do końca na nową generację, choć wyjątki w rodzaju genialnej Bayonetty dają nadzieję, że jeszcze doczekamy czasów, kiedy warunki znów będą dyktować skośnoocy bracia. W przygotowaniu jest już sequel Strikeforce, ale na razie Koei nie wspomina o żadnych zmianach. Czyżby mieli powielić błędy poprzednika? A może szykują coś rewolucyjnego? Pewnie prawda leży gdzieś pośrodku.

YAKUZA 3

WIEM, ŻE ROBICIE TO POD KOŁDRĄ

txt: GONZO

PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: AM
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 12 marca
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MIELU: Gdybym miał oceniać obiektywnie, musiałbym obniżyć ocenę za to, że jest to właściwie stara Yakuza z PS2 tylko w HD. Nie przeszkadza mi to, dla mnie ważniejsze jest, jak wiele można robić w świecie gry poza głównym wątkiem. Godzinami błąkałem się po Tokio dla zabawy, choć żałuję, że wycięto możliwość chodzenia do barów. 8/10

Otwieracie laptopa i szukacie kolejnych napomknięć i plotek o trzeciej części Shenmue. O wiecznych powrotach i nieustannych odejściach Yu Suzukiego, o tym jak bardzo SEGA jest przywiązana do tej wybornej dylogii, jak wiele fani są w stanie stworzyć internetowych petycji, aby ściągnąć na siebie uwagę... Zapomnijcie o tym wszystkim, co prawda Yakuza to zupełnie inna gra, ale wcale nie gorsza, a w dodatku aktualna i ciągle wspierana. Kiedy ja zagrywałem się w „trójkę", skośnoocy bracia recenzenci dostawali w swoje małe, spocone łapki „czwórkę" i mogę im tylko zazdrościć. Nowy rozdział przygód Kiryu Kazumy bez problemów dorasta do filmowej otoczki, jaką wytworzyła wokół siebie ta saga. A jeżeli kiedykolwiek ktokolwiek powróci do pomysłu nowego tytułu z Ryo Hazukim, to przynajmniej będziecie mile zaskoczeni.

KRÓL KIRYU I 9 KRASNOLUDKÓW

Trzecia opowieść Kazumy jest wyjątkowa od samego początku – zaczynamy prowadząc sierociniec i borykając się z trochę innymi wyzwaniami niż dotąd. Wypadałoby napisać, że przeznaczenie szybko dosięga Kiryu i musi z malowniczej Okinawy wrócić na stałe do miasta yakuzy. Nic z tych rzeczy. Pierwsze kilka godzin upływa na roztrząsaniu problemów podopiecznych, choć dość szybko pojawia się wątek rządu, który na miejscu sierocińca zamierza wybudować bazę wojskową... Kiryu w przerwach między szukaniem psa dzieciaków, gotowaniem obiadu i dawaniem lekcji uczciwości, zajmie się głównym wątkiem i bez problemu zmieni fakturę kilkudziesięciu facjat. Nie można tak naprawdę opuścić yakuzy, wieczne zatargi między klanami i zwroty akcji w końcu spadają na gracza niczym lawina, a zabawa nabiera rozmachu.

Jeszcze raz uprzedzam o powolnym początku, który co prawda daje poznać Okinawę i wkręcić się w klimat, ale niektórych może zwyczajnie znudzić. Zdecydowanie warto się jednak przemóc, bo historia kolejny raz stoi na wysokim poziomie i nie obraża inteligencji nawet najbardziej wymagających. Wyzwania przed jakimi stanie Kiryu, walka o honor, szorstka przyjaźń z innymi członkami yakuzy – to sól kodu tej gry, a dodając do tego niepowtarzalny koloryt Japonii spod ciemnej gwiazdy... Cóż, nie sposób przestać rozpływać się w zachwytach. W ślad za tym idą przerywniki, których jest bardzo dużo i wreszcie prawie niczym nie odbiegają od filmów. Nie mam tu na myśli łańcuchów eksplozji i ekwilibrystyki walk, a raczej napięcie i skrzące dialogi. Spora w tym zasługa genialnie wymodelowanych twarzy, postacie nie muszą już mówić „rozbawiłeś mnie", a zwyczajnie uśmiechają się półgębkiem. Przeskok z filmiku w „czystą" grę nie jest bolesny, choć cięcia oczywiście są zauważalne.

A, TAK I O, BRONA

Żadna z miejscówek odwiedzanych przez Kiryu nie jest bezpieczna, nawet spacer po spokojnej Okinawie szybko kończy się starciem z lokalnymi bandziorami. Część z nich chce po prostu wydębić pieniądze, ale zdarzają się mocniejsi zawodnicy z lokalnych gangów. Jednak co to dla tokijskiego wyjadacza, jakim jest Kazuma? Kaszka z mleczkiem to mało powiedziane. Klepanie przeciwników po twarzach to niemal wizytówka serii, choć ciężko dopatrzeć się jakichkolwiek zmian w systemie. Specjale w wysokiej rozdzielczości smakują jeszcze lepiej, bezcenny jest widok założenia komuś na głowę stojącego banera reklamowego albo zmiażdżenie czaszki zebranym chwilę wcześniej łomem. Brutalność wylewa się z ekranu, ale to nie wina autorów – właśnie tak sobie wyobrażam wieczorne życie yakuzy w Japonii. Największe wyzwanie stawiają szefowie, typy spod bardzo ciemnej gwiazdy, których złe zamiary wobec Kazumy można wyczytać między słowami. Na normalnym poziomie trudności nie powinno być problemu, zwłaszcza jeśli się pamięta o użytecznym bloku i umiejętności schodzenia z linii strzału, jak Neo w pierwszym filmie. Przez kilka początkowych rozdziałów na drodze stają raczej lokalni watażkowie, ale kiedy akcja zaczyna zahaczać o kręgi rządowe i rodzinne, wtedy gra jeszcze bardziej przypomina poprzednie dwie odsłony. W specjalnym trybie można spróbować przebić się w podziemnej lidze bijatyk. Brutalna rozgrywka stylizowana na MMA jest całkiem rozbudowana, na dłuższą chwilę można zapomnieć, że istnieje jakikolwiek wątek główny i zająć się mordobiciem.

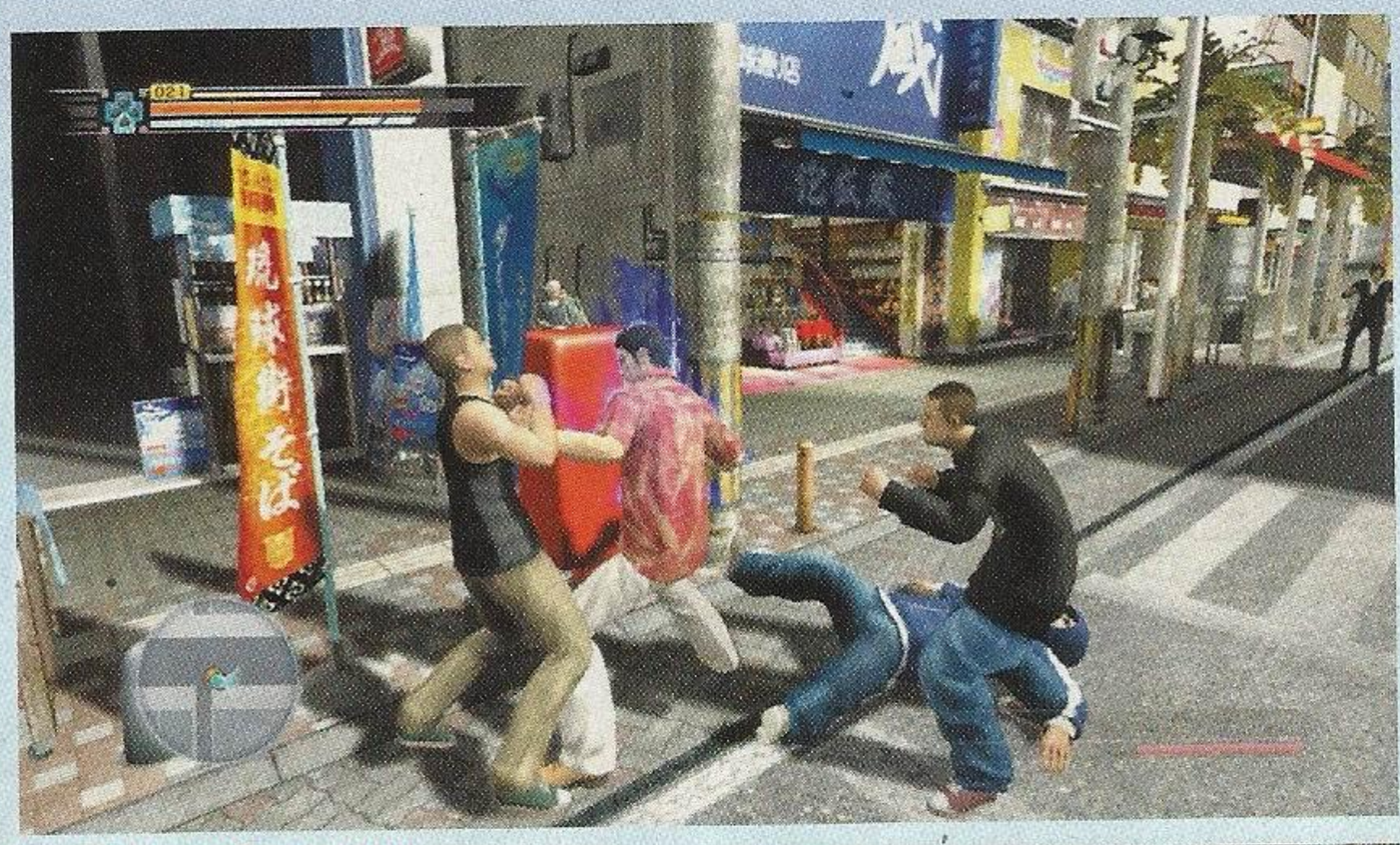
ŻADNA Z MIEJSCÓWEK ODWIEDZANYCH PRZEZ KIRYU NIE JEST BEZPIECZNA, NAWET SPACER PO SPOKOJNEJ OKINAWIE SZYBKO KOŃCZY SIĘ STARCIEM Z LOKALNYMI BANDZIORAMI

W CHMURACH

Yakuza nie byłaby tak ciekawą grą, gdyby nie jej rozbudowanie i dbałość o szczegóły. Zwiedzane miasta kryją w sobie wiele sekretów, choć stopniem złożoności nie mogą równać się z molochami w rodzaju Liberty City. Można przełączyć się nawet na widok z oczu bohatera, ale wystarczy wtedy zerknąć na nieodpowiednią osobę, by sprowokować nieśmiertelne „co się k... patrzysz?" i dać powód do ataku. Przechodnie mają swoje problemy (sygnalizowane poprzez teksty nad ich głowami) i kilka razy zdarzy się z nimi zmierzyć. Raz udało mi się odwieść zbankrutowanego biznesmena od popełnienia samobójstwa, ale innym razem nie zainteresowałem się zaginięciem partnera jakiejś dziewczyny i rzuciłem jej suche „zadzwoń na policję".

MŁODA FERAJNA Sierociniec jest dla Kazumy niemal świątynią, w której odpoczywa od wszystkiego, co go spotkało. Nie dziwne, że będzie go bronił z taką zaciekłością i znowu wskoczy w sam środek afery.

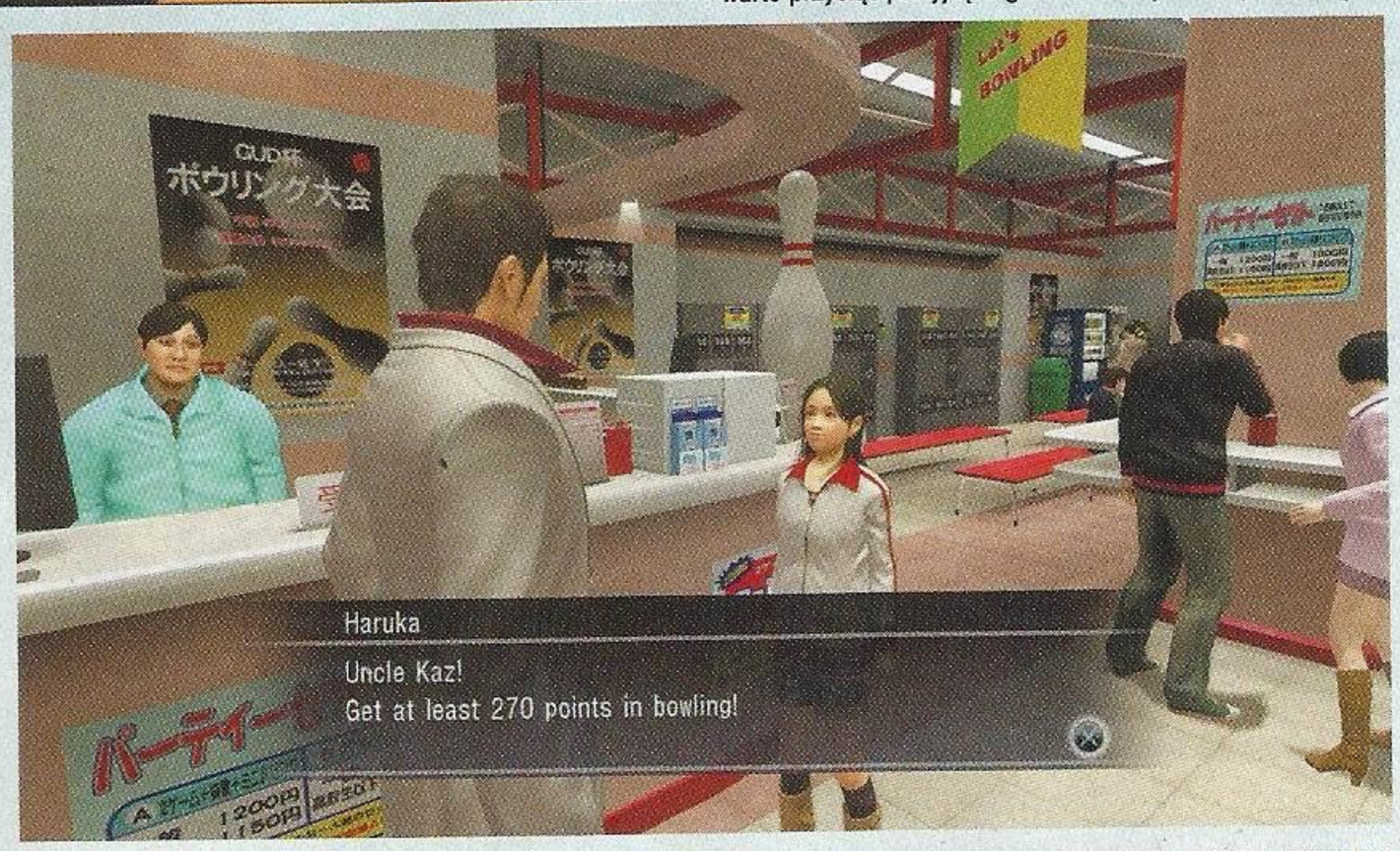
Kanazawa

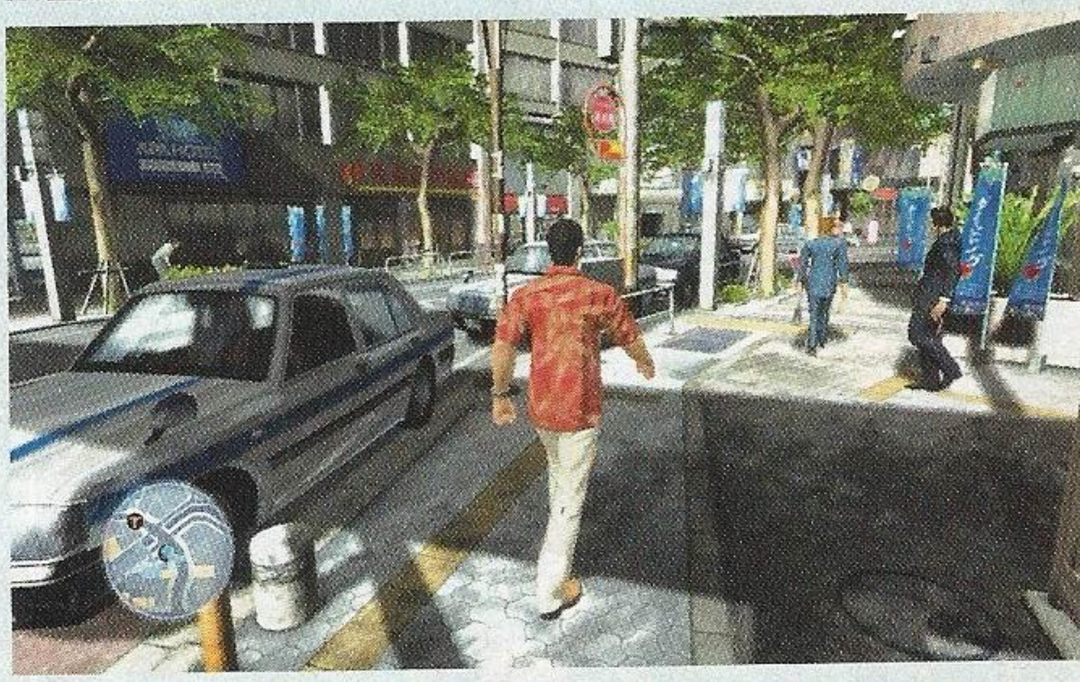


NIE POMACHAMY ŻYROSKOPAMI Minigierki w dobie wiilotów i natali nie robią szczególnego wrażenia, ale zazwyczaj są nieobowiązkowe. Jak ktoś nie ma ochoty, może je po prostu pominąć. Jednak od czasu do czasu warto przyciąć partyjkę w golfa z lokalnym radnym. A nuż?

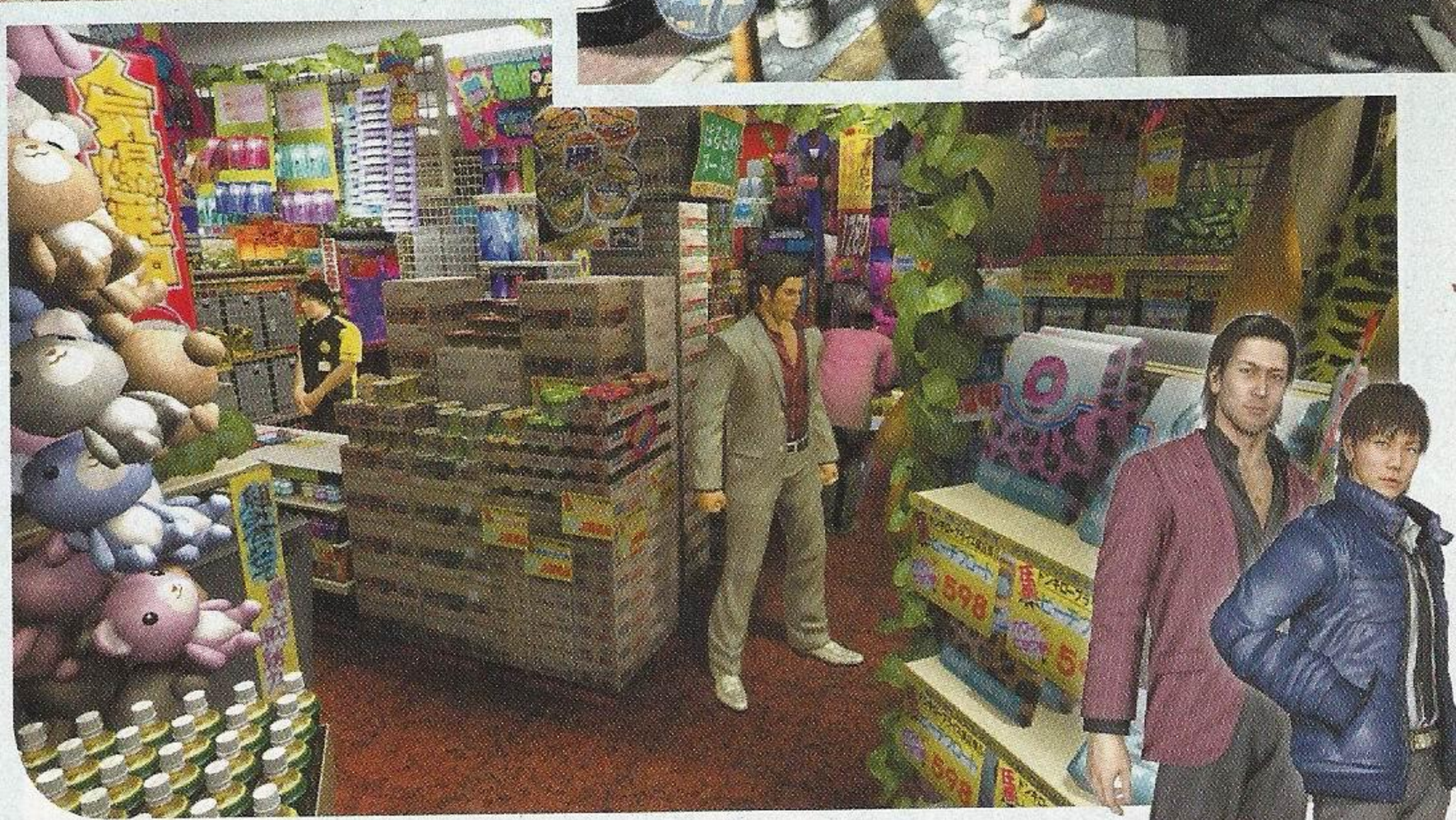
Like a Dragon

Mało która gra równie świetnie nadaje się do przeniesienia na srebrny ekran, jak seria o losach Kiryu Kazumy. Na szczęście Japończycy nie boją się egranizować, piszę „na szczęście", bo ciągle pamiętam huczne zapowiedzi dotyczące BioShocka, Halo i Metal Gear Solid, z których Hollywood się jak dotąd nie wywiązuje. Na razie w tym roku dostaniemy Prince of Persia, w którym rolę tytułową zagrana Jake Gyllenhal i jego ogolona, wyprofilowana klata... Filmowej Yakuzy nie można było zobaczyć w kinie, jedyna szansa to upolowanie DVD. Trochę szkoda, bo nawet jeśli film nie jest najwyższych lotów, wolałbym, aby mogli się z nim zapoznać nie tylko wybrańcy. Dobrze, że gry trzymają poziom i wykrawają tyle czasu z życiorysu, że nie ma kiedy się nad tym wszystkim zastanawiać.





PO DRUGIEJ STRONIE ULICY Każde miasto wieczorem zmienia oblicze. Niektóre lokale są otwarte tylko po zmroku, a przy wejściu do nich stoją ochroniarze o posturze nosorożców. Życie yakuzy nie składa się z samych przyjemności.



Takie wybory podejmuje się na każdym kroku, a oprócz nich można zdecydować się na milsze spędzenie czasu. Granie w golfa, karaoke, baseball, mahjonga albo łowienie ryb – opcji jest zdecydowanie więcej, choć oczywiście po doświadczeniach z Wii, ich skomplikowanie na początku może onieśmielać. Z angielskiej wersji gry wyrżnięto flirtowanie z panienkami w barze i quiz o historii Japonii, ale dopóki się o tym nie dowiedziałem, nie odczuwałem nawet ich braku.

Po raz kolejny udało się stworzyć wiarygodny i namacalny świat Kiryu Kazumy, z jego problemami, z ludźmi którzy za wszelką cenę chcą go wyeliminować i tymi próbującymi mu pomóc. Przebogata mozaika bohaterów i wydarzeń każe tradycyjnie po japońsku głęboko pokłonić się autorom.

TOPORNOŚĆ NIE ZOSTAŁA ZAKOPANA

Przeskok na Playstation 3 nie wyplenił kilku wad, które trapiły poprzednie odsłony. Postacie nadal poruszają się niemrawo, miasta są interaktywne jedynie w paru miejscach, a poza filmikami większość dialogów jest niema. Archaiczne wydaje się także zapisywanie gry jedynie w określonych miejscach, a także częste doładowywania danych podczas przechodzenia między miejscówkami. Miejmy nadzieję, że następna odsłona będzie wolna od tego typu niedoróbek, na które już nie mam ochoty patrzeć.

Spotkałem się z opiniami, że japoński dubbing w Yakuzie 3 jest zbytnio emocjonalny, ale nie mogę się z tym zgodzić. Dzięki krzykom w odpowiednich momentach aktorzy zbudowali gęstą atmosferę, a zostawienie oryginalnej ścieżki dźwiękowej to olbrzymi atut. Co prawda trzeba znać angielski na bardzo dobrym poziomie, ale dla osób wychowanych na Finalach czy innych Monkey Islandach nie będzie to raczej stanowić problemu.

Mam świadomość, że mimo solidnego ogrania jedynie zanurzyłem palec w głębinach tej gry – bezlitośnie przypomina mi o tym wskaźnik procentowego ukończenia, rosnący w tempie zdobywania tytułów mistrzów świata przez polskich piłkarzy. Niedoskonałości w tym przypadku pełnią rolę drugorzędną, na pierwszym planie mamy do czynienia z wciągającą opowieścią i realnością świata, a fanom poprzednich części nie trzeba rekomendować tej pozycji. Wszystkich innych zachęcam do spróbowania, przygotowano świetne streszczenia poprzedników tak, aby nikt nie czuł się zagubiony i mógł nawet na obecnej generacji konsol rozpocząć swoją przygodę z Yakuzą. Następny krok: tętniący kolorami olbrzymi tatuaż smoka na plecach. Ktoś chętny? Las rąk. ■■

OCENA 8.6/10

+ NIEGŁUPIA OPOWIEŚĆ, BRUTALNE WALKI, JAPOŃSKI DUBBING
– NALECIAŁOŚCI Z POPRZEDNIEJ GENERACJI

OTO CO ZNACZY URODZIĆ SIĘ YAKUZĄ

BIOSHOCK 2

CZAS WWIERCIĆ SIĘ GŁĘBIEJ W RAPTURE

txt: KAXI

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: 2K Games
- Producent: 2K Marin
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Nie ma recepty na to, jak powinny wyglądać kontynuacje dzieł wybitnych. Być czymś innym, jak filmy Aliens 2 i Terminator 2, czy Silent Hill 2, a może tym samym, jak w przypadku Metal Gear Solid 2? BioShock 2 jest właśnie jak MGS2 – niby dużo się zmieniło, ale wszystko jest tak samo; nowy bohater szybko zaczyna przypominać starego, idzie jego śladami, powtarza pewne czynności i też jest manipulowany. Kaxiemu uczucie déjà vu przeszkadzało, mi nie, bo BioShock 2 trzyma poziom pierwszej części i świetnie rozwija historię Rapture. 9/10

Oczekiwania wobec drugiego zejścia na dno oceanu były ogromne, co widzieliście choćby po ilości materiałów na temat tej gry w NEO Plus. Ale czemu się dziwić, skoro wydany prawie trzy lata temu BioShock wywrócił nasze postrzeganie gatunku do góry nogami. To z pewnością jedna z tych gier, z którymi za kilkanaście lat będziemy kojarzyć obecną generację konsol. Zespół 2K Marin, odpowiedzialny za kontynuację, miał przed sobą niełatwe (skazane na porażkę?) zadanie zmierzenia się z legendą. Niektórzy w takiej sytuacji usiedliby i zapłakali, ale producenci zacisnęli zęby i zaczęli od mocnego uderzenia, czyniąc Big Daddy'ego bohaterem gry. To jednak już od dawna wiecie, przejdźmy więc do tego, co może aż takie oczywiste nie jest..

ROZMIAR TO NIE WSZYSTKO

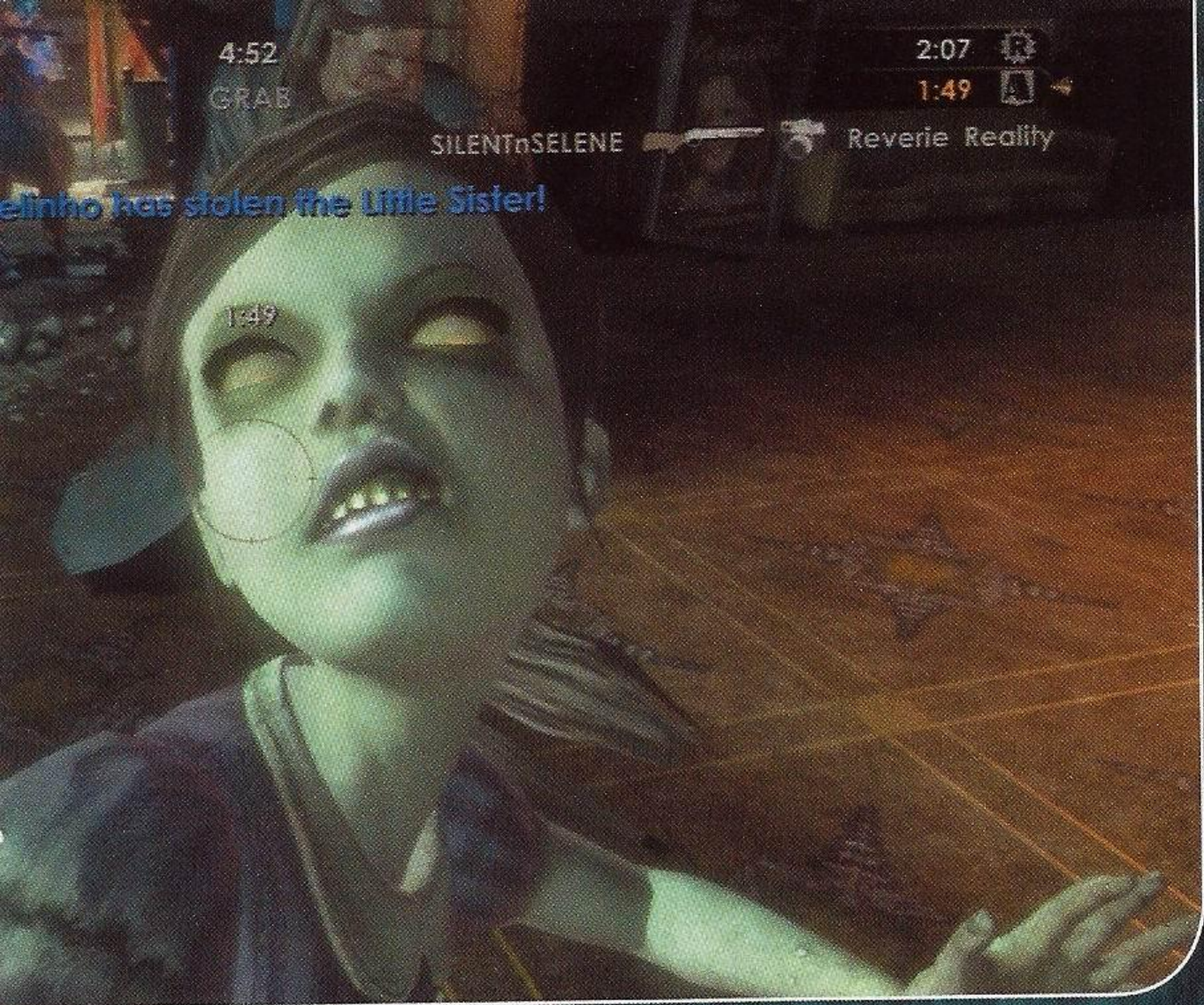
Śmiało można stwierdzić, że pierwsza część opierała się na respekcie, jaki w graczu budzili potężni Tatuśkowie. Kruchy człowieczek na pierwszy rzut oka nie mógł przecież stanowić zagrożenia dla przypakowanych monstrów zakutych w przypominające zbroje kombinezony nurków głębinowych. Co więc się zmienia, kiedy to gracz zakłada taki kombinezon? Szczerze mówiąc, mniej niż przypuszczałem. Zwłaszcza na początku nie czułem różnicy, jaka powinna wynikać z kontrolowania Big Daddy'ego. Fakt, gracz ma do dyspozycji wiertło, którym może albo komuś przyłożyć (jak każdą inną bronią) albo je rozkręcić i wypruć komuś flaki. To drugie rozwiązanie ma jednak przynajmniej dwie znaczące wady. Po pierwsze, trzeba zbliżyć się do wroga, co w przypadku nie grzeszącego zwinnością Delty (jak zwany jest protagonista) zabiera trochę czasu, a przez to najczęściej i energii. Druga sprawa to paliwo, niezbędne do operowania wiertarą. Jest go równie mało, jak amunicji do broni palnej, więc nie ma mowy o radosnym hasaniu i rozwiercaniu czaszek splicerom. Zmierzam do tego, że gracz nie ma szansy poczuć się tym potężnym madafaką, na którego wygląda, co z jednej strony jest trochę niekonsekwentne, ale z drugiej umożliwia sensowną zabawę. BioShocka zamienionego w bezstresową rzeźnię bym nie strawił. Jeśli więc obawialiście się takiego obrotu spraw, możecie odetchnąć z ulgą – w Rapture wciąż trzeba się napocić, by przetrwać.

SAMODOSKONALENIE

Poczucie własnej siły zmienia się u gracza wraz z postępami w grze. Nie bez przyczyny pierwszy BioShock został okrzyknięty połączeniem strzelaniny z rpg, a sequel doskonale ilustruje znane przysłowie o jabłku i jabłoni. Gromadzona w mniej bądź bardziej moralny sposób substancja ADAM stanowi genetyczną walutę, za którą bohater może udoskonalić swoje ciało w dwojaki sposób. Plazmidy to ofensywne moce, aktywowane za pomocą lewego spustu, zaś toniki genowe to pasywne umiejętności, działające bez przerwy od momentu ich zaaplikowania. W tej kwestii nic się nie zmieniło od czasów jedynki, więc nikt nie powinien czuć się zagubiony. Istotny jest za to fakt, że zarówno plazmidów, jak i toników jest teraz o wiele więcej, a co za tym idzie – gracz ma znacznie większą swobodę w kreowaniu swojego bohatera. Sęk w tym, że za miejsce na następne umiejętności również trzeba płacić ADAMem, a waluty nigdy nie wystarcza na wszystko. Trzeba więc podejmować przemyślane decyzje. Priorytetem mojej strategii było inwestowanie w toniki. Z ofensywnych plazmidów do szczęścia tak naprawdę potrzebowałem jedynie podpalania, zamrażania oraz rażenia prądem. Za to szybsze poruszanie się czy ochrona przed elektrycznym atakiem znacząco zwiększały moje szanse przeżycia.

Tak naprawdę zabawa zaczęła się na dobre w momencie, kiedy Delta poznał szybki atak wiertłem z doskoku – popisowy ruch Tatuśków z pierwszej części. Super szybki i w ułamku sekundy kończący życie większości splicerów. Podpakowałem więc na maksa wiertło w specjalnych punktach (większa moc, oszczędność paliwa, itp.), a do tego starannie dobrałem toniki. Dzięki

ABRAKADABRA Mielu w swojej zapowiedzi zastanawiał się, gdzie podziali się Houdini Splicerzy. Otóż są i mają się dobrze. Trudno ich zaatakować z wiertła, gdyż zdążą się rozpłynąć w powietrzu. Warto zaopatrzyć się w tonik, który ich trochę spowalnia.



WIDOKI Nie rozwodziłem się nad tym w tekście, gdyż wydawało mi się to oczywiste: Rapture wciąż jest kolorowe, wykręcone i niepokojące. Na swój sposób przepiękne, choć podniszczone i splamione krwią.

NIE MA JAK SIOSTRA Pomysł wsadzenia Little Sisters do trybu multiplayer z początku wydawał mi się rewelacyjny, ale w praktyce to mała różnica, czy broni się flagi, czy dziewczynki. Choć flagi raczej nie strzelają takich masek.

temu łatwiej mogłem zachodzić wrogów od tyłu, w razie kontaktu emitowałem wiązkę elektryczną, a wiertło zamieniało wrogów w bryły lodu. Jeśli chodzi o walkę na krótkim dystansie, mój Delta był bezkonkurencyjny. W końcu poczułem się jak prawdziwy Tatuś, choć wymagało to ode mnie konsekwentnego rozwoju bohatera. Ale można posunąć się jeszcze dalej. Jeden z toników blokuje korzystanie z jakichkolwiek spluw, ale za to morderczo winduje w górę siłę wiertarki, obniżając przy tym ilość EVE pożeranej przez plazmidy. Rozwiązanie dla prawdziwych twardzieli. I tylko jedna z wielu kombinacji, jakie oferuje tutejszy system rozwoju. Najlepsze jest to, że nie wtłoczono tego w ciasne ramy klas postaci – wszystko zależy od preferencji gracza lub też aktualnych potrzeb, gdyż punkty wymiany plazmidów rozsiano wystarczająco gęsto.

NADOPIEKUŃCZA STARSZA SIOSTRA POJAWIA SIĘ TEORETYCZNIE ZAWSZE, GDY POZBĘDZIECIE SIĘ LITTLE SISTER, ALE ZDARZAŁO MI SIĘ CZASAMI JAKOŚ UNIKNĄĆ NIEMIŁEGO SPOTKANIA

MAŁE DZIECKO – WIELKI PROBLEM

Na wszystkie wymienione powyżej przyjemności trzeba mieć niestety „kasę", czyli substancję zwaną ADAM. Pozyskać ją można z kilku źródeł. Niewielkie ilości leżą na dnie oceanu, dużo więcej zyskuje się pokonując jedną z Big Sisters, nie zapewnia to jednak stałego dopływu „gotówki". Pierwsze skrzypce wciąż grają Little Sisters. By dostać jedną z nich w swoje ręce, trzeba pokonać strzegącego jej Tatusia – to się akurat nie zmieniło. Cała reszta uległa znaczącej rozbudowie, co oczywiście stanowi olbrzymi plus. Po posłaniu anioła stróża do piachu, Siostrzyczkę można od razu „przerobić" na ADAMa lub też zaadoptować. Taką przygarniętą dziewczynkę trzeba prędzej czy później odprowadzić do szybu wentylacyjnego, gdzie gracz znów staje przed wyborem: dać jej w spokoju odejść czy też jednak wydobyć z niej cały ADAM, co skutkuje śmiercią dziecka. Na cokolwiek się zdecydujecie, najlepiej wpierw poszwendać się po Rapture i odnaleźć zwłoki, z których Little Sister będzie zdolna wydobyć rzeczoną substancję. Każda siostra jest ograniczona do dwóch takich operacji – potem trzeba się jej pozbyć na jeden ze wspomnianych sposobów i poszukać sobie nowej. Oczywiście, podobnie jak poprzednio, darowanie im życia przynosi długofalowe korzyści w postaci prezentów pozostawianych w różnych punktach Rapture, a w jeszcze dalszej perspektywie wpływa na zakończenie, jakie ujrzy gracz.

To jednak wciąż nie wszystko, co się tyczy małych dziewczynek. Otóż wydobywanie ADAMa przyciąga splicery, jak koryto posłów, a szturm takiej hordy nie jest wcale mniej groźny, niż wkurzony Big Daddy. Śmierć bohatera lub siostrzyczki w trakcie procesu oznacza konieczność rozpoczęcia od nowa, więc lepiej się do tego dobrze przygotować: rozstawić miny gdzie trzeba, zhakować kamery i działka, pozbierać amunicję i apteczki. Myślicie, że to koniec problemów, jakie niosą ze sobą małe dziewczynki?

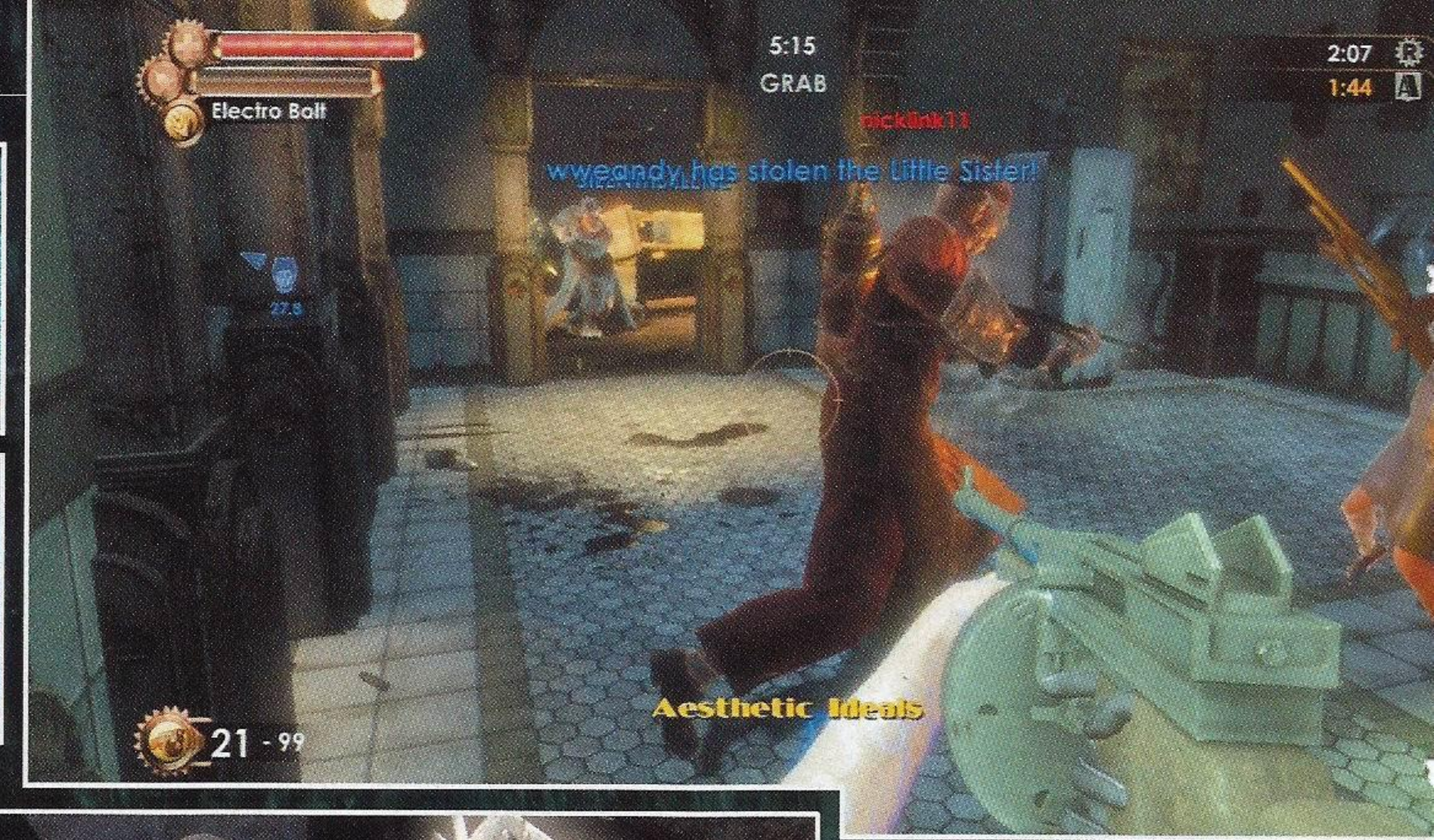
RODZINA NAJWAŻNIEJSZA

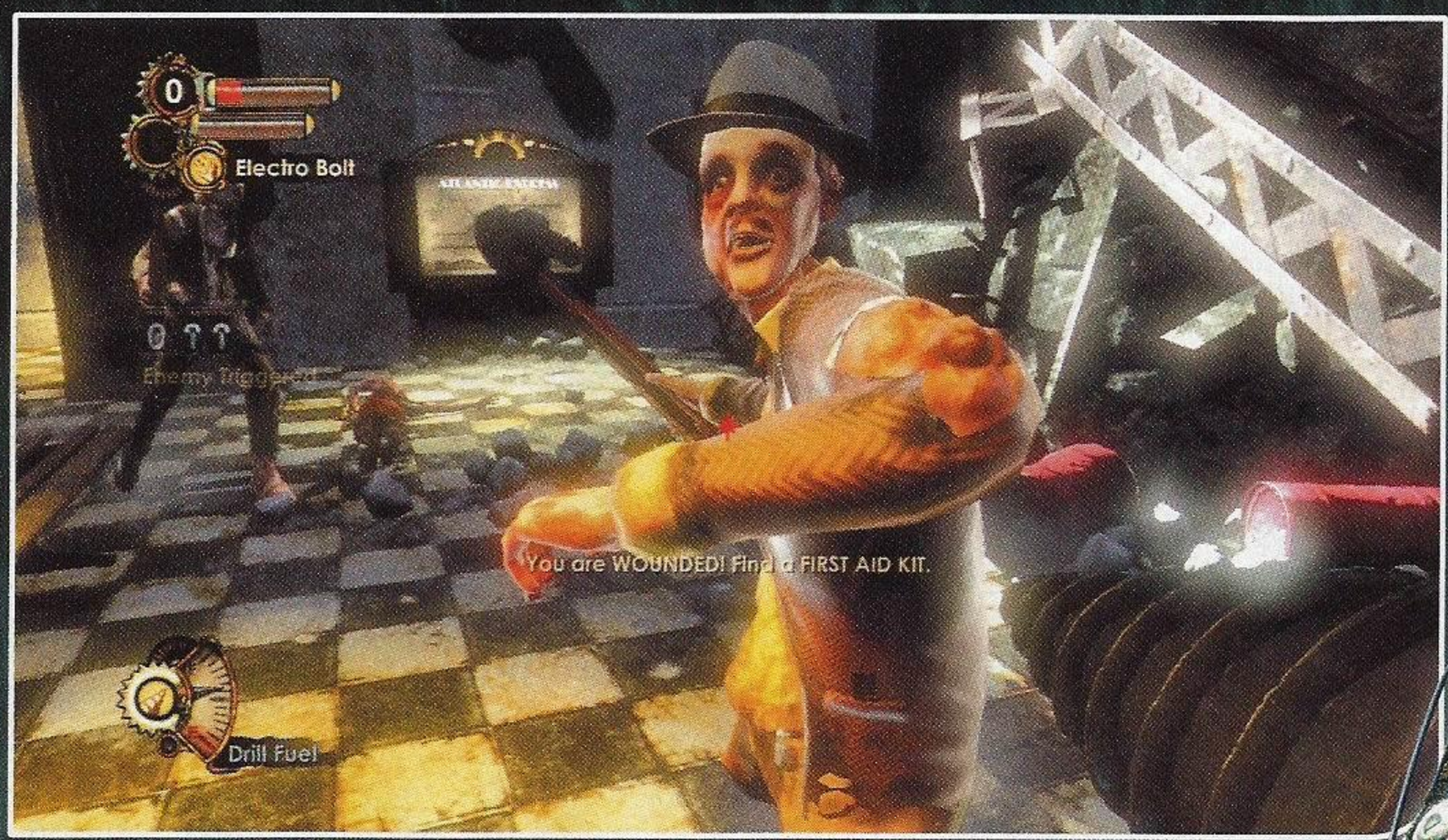
Mylicie się, bo wciąż nie wspomniałem o Big Sister. Nadopiekuńcza starsza siostra pojawia się teoretycznie zawsze, gdy pozbędziecie się malucha, ale zdarzało mi się czasami jakoś uniknąć spotkania. I całe szczęście, bo nie należą one do przyjemnych i w BioShocku 2 stanowią główny straszak na gracza. Big Sister obwieszcza swoje nadejście mrożącym krew w żyłach krzykiem, dzięki czemu wiadomo, kiedy należy zacząć się bać. Bo co może zrobić prawdziwą krzywdę opancerzonemu Delcie, jeśli nie równie dobrze uzbrojona, ale dwa razy szybsza i skacząca po suficie Wielka Siostra? Może to tylko ja tak lamię, ale załatwienie jej bez

LOADING... ... ...

BioShock 2 ma jedną, za to bardzo irytującą wadę: czas doczytywania kolejnych obszarów. Na Xboksie 360 każdy następny poziom to minimum pięć minut czekania! Można się zdrzemnąć albo wyjść ugotować parówki. Na PS3 sytuacja wygląda nieco lepiej, ale nie ma się czemu dziwić, skoro gra wymaga instalacji, która wyrwie Wam dla odmiany z życia jakiś kwadrans. Z ciekawości sprawdziłem również, jak instalacja na dysk sprawdza się w przypadku maszyny Microsoftu i okazało się, że to najszybszy wariant – czas wczytywania spada do jakiejś minuty. I tyle to jestem w stanie poczekać bez cienia irytacji.

POSOKA Jak widać powyżej, krwi w Bio 2 nie brakuje, ale nie brutalnością gra stoi. To nie MadWorld.





SAME OLD STORY

Seria BioShock, bo o serii chyba możemy już mówić, przypomina mi innego nietypowego ef-pe-esa, który swój początek miał podczas poprzedniej generacji. Mowa o Metroid Prime. Oba tytuły wprowadziły do gatunku sporo nowych patentów, wprawiając swego czasu branżę w ekstazę i osłupienie, a przy tym bardzo mocno stawiały na rozwój bohatera (czy też bohaterki w przypadku MP). Na potrzeby gry od Retro Studios ukuto nawet termin „First Person Adventure", który równie dobrze pasuje do BioShocka. Co ciekawe, drugi Prime był wiernym kontynuatorem linii zapoczątkowanej przez pierwowzór, a jego główną atrakcję stanowił tryb multiplayer. Widzicie podobieństwo do Bio 2? Jeśli analogia miałaby się utrzymać, trzeci B-shock powinien korzystać z różdżki Sony oraz Natala. Niemożliwe?

korzystania z Vita-Chamber zdarzało mi się sporadycznie, a mój pierwszy taki wyczyn od razu został nagrodzony achievementem. Nawet sobie nie wyobrażacie, jak bardzo ucieszyłem się, gdy przyszło mi walczyć z dwiema siostrami jednocześnie...

Tylko nie zrozumcie mnie źle, na poziom trudności nie mam w żadnym przypadku zamiaru narzekać. Prawdę mówiąc, BioShock 2 to jedna z najlepiej zbalansowanych gier, z jakimi ostatnio miałem styczność. Po pierwsze, wciąż można zmienić trudność w dowolnym momencie, co według mnie jest opcją bardzo przyjazną dla graczy. Poziom Easy pozwala czerpać radość z korzystania z plazmidów i szerokiego wachlarza fuzji, bawić się tworzeniem combosów oraz na względnym luzie śledzić intrygującą fabułę. Przesiadkę na Normal czuć od razu, ponieważ starcie choćby z dwójką splicerów stanowi wtedy poważne zagrożenie. Trzeba cały czas mieć się na baczności, dobrze planować wymiany ognia, a najlepiej zasłaniać się innym Big Daddym, o ile akurat jest w pobliżu. No i oszczędzać naboje, których praktycznie non-stop brakuje. Ale właśnie w tym objawia się świetne zbalansowanie rozgrywki – amunicji niby mało, ale wystarcza akurat, by przebić się dalej. Geniusz.

OSIEMNASTKA

Jak możecie sprawdzić chociażby w ramce obok tekstu, BioShock 2 to gra przeznaczona wyłącznie dla dorosłych. Odpowiednie ciało podjęło taką decyzję zapewne ze względu na obecność krwi (w końcu wirujące wiertło i miękka ludzka tkanka pasują do siebie dość średnio), przemoc wobec małych dziewczynek oraz oczywistą analogię między EVE i ADAMem a narkotykami. Ale to nie jedyne aspekty, które świadczą o powadze tego tytułu. Zresztą, brutalniejszych gier jest pełno, nawet na Wii. Kluczową rolę odgrywa historia, którą BioShock 2 stara się przekazać. Pod płaszczykiem opowieści o zdziwaczałych naukowcach, okrutnych przywódcach i chciwych sukinsynach, która sama w sobie jest bardzo wciągająca, kryje się coś więcej. Cała ta „rodzinna" nomenklatura z tatuśkami i siostrzyczkami na czele nie jest dla picu. Pierwszy BioShock mówił wiele o społeczeństwie w skali makro; w dwójce wątek ten również jest obecny, ale pod lupę autorzy wzięli najmniejszą komórki społeczną, czyli właśnie rodzinę. Jeśli ktoś tylko ma ochotę, to będzie miał nad czym rozmyślać. Nic więcej jednak już nie napiszę, Mielu w styczniowym materiale streścił Wam tyle fabuły, że każdy kolejny szczegół byłby już niepotrzebnym spoilerem.

BYŁO I WRÓCIŁO

Jak do tej pory skupiłem się wyłącznie na zaletach gry oraz porównywaniu jej do oryginału. I właśnie ta druga rzecz powinna Wam podpowiedzieć, co w moim mniemaniu

W PEWNYM SENSIE BIOSHOCK 2 NIE SPROSTAŁ MOIM OCZEKIWANIOM, ZWŁASZCZA JEŚLI CHODZI O INNOWACYJNE POMYSŁY. Z TYM, ŻE NIE JESTEM PEWIEN, CZY MIAŁ SZANSĘ IM SPROSTAĆ – WALKA ZE WSPOMNIENIAMI I WYOBRAŻENIAMI ZAZWYCZAJ BYWA Z GÓRY PRZEGRANA

jest największą wadą BioShocka 2 – mówiąc wprost, obie części za mało się od siebie różnią. Z jednej strony jest pewna mądrość w nie ruszaniu tego, co świetnie się sprawdza, ale z drugiej – BioShock był tak wybitny, że wtórność sequela boli podwójnie. Nie licząc opiekowania się dziewczynkami i kilku drobiazgów (nowy system hakowania, kamera zamiast aparatu), dziecko 2K Marin to praktycznie te same mechanizmy przyobleczone w nową fabułę. Wszystko razem wciąż stanowi niesamowite doświadczenie, ale już bez tej iskry innowacji.

Do pewnego stopnia sytuację ratuje debiutujący tryb multiplayer. Czy rzeczywiście udało się autorom pogodzić klimat Rapture z niekończącymi się deathmeczami, jak dumnie zapowiadali przed premierą? I tak, i nie. Otoczka dorobiona do tego trybu jest świetna: można wybraną postacią pochodzić po swoim apartamencie, dobrać pożądane toniki i plazmidy, a na koniec wyruszyć batyskafem do lobby, gdzie następuje wybór gry. Wraz z rosnącą rangą, gracz odkrywa nie tylko nowe moce czy bronie, ale także nagrania odsłaniające kulisy wojny splicerów. Tak, tak, do trybu multiplayer dorobiono całą historię, opowiadającą o wydarzeniach poprzedzających pierwszą część gry. Jej finał ma przedstawiać upadek Rapture i stanowić swego rodzaju drugie intro do BioShocka. Wszystko super, ale jak się gra? Szczerze mówiąc, niemal identycznie jak w każdego innego sieciowego shootera. Plazmidy w praniu sprawdzają się świetnie, mimo że są nieco osłabione w stosunku do opcji single player, a Rapture stanowi przepiękne tło do wyrzynki. Problem w tym, że możliwość przemiany w Tatuśka to tylko wariacja na temat Quad Damage, a opiekowanie się Little Sister nie różni się aż tak bardzo od wykradania flagi. Na papierze założenia poszczególnych trybów rozgrywki wyglądają świetnie, ale w praktyce to tylko drobne zmiany w stosunku do znanego wszystkim standardu.

JESTEM NA TAK

W pewnym sensie BioShock 2 nie sprostał moim oczekiwaniom, zwłaszcza jeśli chodzi o innowacyjne pomysły. Z tym, że nie jestem pewien, czy miał szansę im sprostać – walka ze wspomnieniami i wyobrażeniami zazwyczaj bywa z góry przegrana. Nie zmienia to jednak w żadnym stopniu faktu, że to tytuł absolutnie topowy, doskonały przedstawiciel tego, czym gry video są dzisiaj. Abstrahując już od pierwszoligowej oprawy audio-wizualnej, BioShock 2 oferuje rozbudowaną rozgrywkę, wykraczającą daleko poza bezmyślne strzelanie, niepowtarzalny, misternie zaprojektowany świat oraz angażującą, dorosłą opowieść. Krótko mówiąc – to adrenalinopędna przygoda, w pełnym tego słowa znaczeniu. A na deser, dla każdego, kto chce przedłużyć swój pobyt na dnie oceanu, sieciowy multiplayer. Wprawdzie nie definiuje on tego typu zabawy na nowo, ale z pewnością znajdzie wielu zagorzałych zwolenników. Mi więcej nie potrzeba, produkt 2K Marin w pełni mnie do siebie przekonał i Was również nie zawiedzie. ■■

OCENA 9.0/10

+ DŁUGA, WYMAGAJĄCA PRZYGODA DLA DOROSŁYCH
– UCZUCIE DÉJÀ VU, LOADINGI ZABIJAJĄ

GODNA KONTYNUACJA WYBITNEJ GRY

SIECIOWE BOJE
czyli krótka historia wojny splicerów

Multiplayer w B2 być może nie odkrywa na nowo Ameryki, ale z pewnością nie pozostaje w tyle za najpopularniejszymi sieciowymi strzelaninami. Oferuje wszystko, czego od gry obecnej generacji można wymagać, przyprawiając to klimatem zatopionego miasta.

Oto apartament, stanowiący bazę wypadową podczas potyczek w sieci. Jest szafa z ciuchami, stylowy kominek, no i Gene Bank na ścianie. Korzystanie z pokoju nie jest obowiązkowe, można ograniczyć się do klasycznego lobby, ale to właśnie on wyróżnia B2 wśród innych gier.

Ludzie stający do walki to nie bezimienne avatary, ale konkretni mieszkańcy Rapture. Wraz z kolejnymi rangami, gracz zdobywa zapisy ich wspomnień, rzucające trochę światła na powody, dla których chwycili za broń. Dodatkowe postacie dostępne są oczywiście jako DLC.

Wzorem chociażby Modern Warfare, nie mogło zabraknąć w multi specjalnych wyzwań, nazwanych tutaj trialami. Poza faktem, że dotyczą nie tylko broni palnej, ale także plazmidów, są one jednak dość standardowe – chodzi głównie o zabicie wrogów w określony sposób.

Plazmidy podczas zabawy w sieci mają ciut inne, najczęściej po prostu osłabione działanie. Podpalanie wroga nie różni się niczym, ale już Electro Bolt paraliżuje na dużo krócej. Zamrażanie z kolei wcale nie unieruchamia przeciwnika, jedynie spowalnia jego ruchy.

FIFA 10: ULTIMATE TEAM

▶ Xbox 360, PS3 // EA // 320 MSP / 16 zł

Powraca równie popularny, co w poprzedniej części zabugowany dodatek do najlepszej piłki na konsolach. Mam nadzieję, że tym razem kontrola jakości w teamie odpowiedzialnym za FIFA nie wzięła sobie wolnego podczas tworzenia Ultimate Team. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda jak najbardziej w porządku, a jednocześnie znajomo – ten sam widok na drużynę, podobne symbole na kartach piłkarzy, menu też niczym specjalnym się nie różni.

Przypomnijmy może, że Ultimate Team to karcianka, w której zbiera się zawodników i kompletuje wymarzoną jedenastkę. Ale to przychodzi dopiero z czasem, na początku jest problem ze złożeniem jakiejkolwiek kopiącej prosto piłkę ekipy. Spore ułatwienie czeka na tych, którzy grali w Ultimate Team w poprzedniej odsłonie, bowiem gra za darmo wypłaca dwa złote pakiety kart, które normalnie kosztują sporo wirtualnych punktów albo całkiem realnych pieniędzy. Bo FUT pomyślane jest tak, żeby kasę wyciągać po kawałeczku, kilka złotych tu, kilka tam i nagle okazuje się, że na wirtualne karty piłkarzyków wydaliśmy masę floty. Ja wydawać pieniędzy nie mam zamiaru i ciułam sobie punkty za zwycięstwa, ale sam pomysł Ultimate Team przypadł mi do gustu. Oprócz ustawiania ekipy, gra się zupełnie normalne mecze, online i offline, turnieje dla słabszych drużyn i dla mocniejszych. Jest co robić, a samo zarządzanie zespołem sprawia dużo przyjemności, bo przy doborze zawodników trzeba kierować się wieloma względami. Każdy z graczy jest karcianą indywidualnością, lubi grać na konkretnej pozycji i ma swoje ulubione ustawienie, a ponadto lepiej współpracuje z graczami tej samej narodowości i grającymi w tej samej lidze. Jest nad czym myśleć i to jest w Ultimate Team bardzo fajne i obudziło we mnie jednocześnie ukrytego zbieracza-kolekcjonera oraz menagera ekipy.

Ale niestety EA nie pogrywa sobie przy FUT 10 zbyt uczciwie, w każdym zakupionym przeze mnie packu kart znajdowało się tylko trzech zawodników, z których średnio dwóch się do czegoś nadawało. Reszta to były karty kontraktów, treningów itp. W końcu miałem kart kontraktów tyle, że mógłbym graczy podpisać na podwójne dożywocie. Apel do EA – mnie pazernie, mniej łapczywie. ■■ **Marcellus**

7.1/10

ASSASSIN'S CREED II: BONFIRE OF THE VANITIES

▶ Xbox 360, PS3 // Ubisoft // 320 MSP / 16 zł

W poprzednim miesiącu mogliście przeczytać o Battle of Forli, pierwszym rozszerzeniu do Assasin's Creed 2. Cubituss srogo potraktował nową zawartość. Czy kolejny dodatek jest lepszy?

Trzynasta sekwencja pamięci, Bonfire of the Vanities, rozgrywa się we Florencji w roku 1497. Ezio powraca do miasta, którym po upadku Medyceuszy rządzi dominikanin Girolamo Savonarola. Tytułowy stos (bonfire) odnosi się do akcji palenia przez niego i jego popleczników wszelkich instrumentów muzycznych, świeckich dzieł sztuki i książek, gier towarzyskich i hazardowych, pięknych strojów, kosmetyków, luster oraz wszystkich innych rzeczy świadczących według Savonaroli o ludzkiej próżności, rozwiązłości i grzeszności. Te historyczne wydarzenia stają się okazją do wyimaginowanej serii zabójstw oddanych mu ludzi, zakończonych znów historyczną egzekucją mnicha w tym samym miejscu, w którym palił dobra doczesne.

Akcja dodatku rozgrywa się w całej Florencji, otrzymujemy więc dostęp do nowej, zamkniętej dotychczas dzielnicy miasta (w której nie ma wiele do roboty). Każde z zabójstw jest nieco inne. Od otwartej walki, przez zakradanie się na statek, włamywanie do pałacu, na absolutnym rodzynku, czyli wspięciu się niezauważonym na Duomo kończąc. To fajny zabieg, ponieważ odnosi się wrażenie, że cały czas robi się coś innego. Szkoda jedynie, że poza filmikiem wprowadzającym oraz finałowym, praktycznie nie ma fabuły i dialogów. Wkrótce zamordowani krzyczą co prawda różne rzeczy publicznie, ale opowieść sprowadza się tylko do przerywników, w których Asasyni podburzają miasto do obalenia rządów Savonaroli. Czytaj – wiodą rozwrzeszczany motłoch przez pięć sekund, koniec scenki.

Dodatek nie ustrzegł się błędów. W niektórych scenkach lubią nie zgrywać się do końca dialogi, a w jednym z filmików w ogóle nie było jednej z wypowiedzi. W ogólnym rozrachunku jest jednak całkiem sympatyczny, choć ubogi fabularnie i krótki (ukończyłem go w niewiele ponad godzinę). Cena jednak nie jest wysoka, jeśli więc jesteś oddanym fanem gry i chciałbyś pohasać jeszcze trochę po Florencji, możesz zainwestować. Podobnie jak w przypadku pierwszego dodatku nie licz jednak, że zadziała z polską wersją na X360. ■■ **Blizz**

6.5/10

DRAGON AGE ORIGINS: RETURN TO OSTAGAR

▶ Xbox 360, PS3 // BioWare // 400 MSP / 18 zł

Wreszcie, nie bez pewnych perturbacji, kolejny dodatek do Dragon Age: Origins trafił do sieci. Tytuł mówi właściwie wszystko – prowadzony przez gracza Szary Strażnik wybiera się w podróż na zgliszcza Ostagaru, miejsca pierwszej bitwy z Mrocznym Pomiotem, która z wykopem otwierała przygodę w „podstawce".

Przyczynkiem do tej – teoretycznie – niebezpiecznej wyprawy jest zadanie zlecone przez umierającego towarzysza broni ze wspomnianej bitwy, na którego natrafiamy w maleńkiej lokacji dodanej wraz ze ściągnięciem dodatku. Lokacja ta to ledwie skrawek lasu, gdzie pokroimy kilku oprychów i wysłuchamy przydługiej mowy konającego wojaka. Żołnierz prosi nas o powrót do Ostagaru, pochowanie szczątków doczesnych byłego króla i odzyskanie jego zbroi oraz broni. Pole bitwy to rozczarowująco niewielka miejscówka, której obiegnięcie wzdłuż i wszerz zajmie może z pięć minut – i to krótkonogiemu krasnalowi z toną żelaza na grzbiecie. Widoki – nie powiem, całkiem fajne, w oryginale nie było zbyt wiele śnieżnych lokacji. Ostagar to kompletna ruina, przez co zamienił się w mały labirynt, niezbyt jednak skomplikowany – raczej upierdliwy w nawigacji. Żeby zwiedzanie nie szło zbyt szybko, ruiny zamieszkuje kilku mocniejszych generałów z obstawą (każdy z nich ma przy sobie element zbroi króla), jest też mały, wredny nekromanta i jego sztywne komando plus kulminacyjna walka z zabitym już raz przez Duncana ogrem (bydlę wciąż ma w klacie jego miecze). Dużo więc tego nie ma, na normalnym poziomie trudności moja doświadczona czarodziejka przeszła przez nich jak przez masło (w saunie). Grałem z zegarkiem w ręku, więc mam dokładny czas, jaki zajęło mi przejście dodatku i opukanie każdej z jego ścian – 38 minut (skok po czipsy do kuchni wliczony). Wzbogaciłem się o złotą zbroję króla, jego miecz i dwa majchry Duncana, do tego natrafiłem na kilka pomniejszych magicznych gratów. Nic z tego ekwipunku nie przebija najpotężniejszych przedmiotów z „podstawki", choć z wyglądu prezentują się całkiem nieźle. Dodatek drogi nie jest, z drugiej strony jego zawartość jest raczej skromna. Decyzję pozostawiam sile Waszej miłości do Dragon Age. ■■ **sasori**

5.0/10

RESIDENT EVIL 5: LOST IN NIGHTMARES

▶ Xbox 360, PS3 // Capcom // 400 MSP / 18 zł

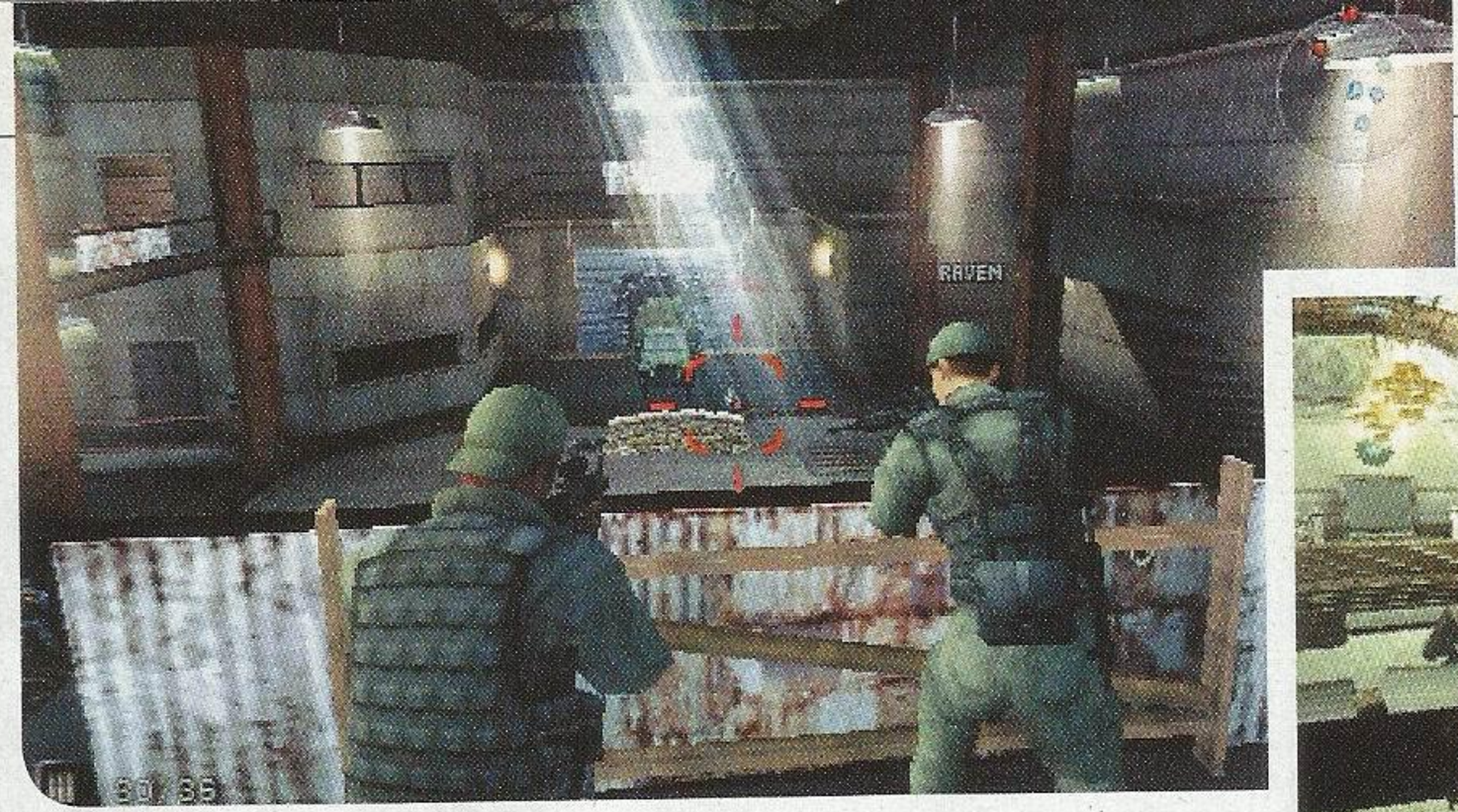
Mam swoją teorię dlaczego Capcom wyciął z Resident Evil 5 grywalną retrospekcję z Jill Valentine i Chrisem Redfieldem w rolach głównych (oprócz chęci zarobienia dodatkowej kasy). Jaki byłby lament, gdyby gracze wtedy zobaczyli, jak świetnie nowy system rozgrywki pasuje do klimatów rodem z początków serii. Recenzenci ocenialiby grę pisząc czym mogłaby być, a nie czym jest. Wszyscy marudziliby na Afrykę, wskazując, że Resident rozwija skrzydła w miejscach typu opuszczony dom wypełniony stworami zombie-podobnymi. Lost in Nightmares jest tak kozackie, że tylko dla niego kupiłbym piątą część serii.

Capcom nieźle to wymyślił, pierwsze minuty spędzone w posiadłości Spencera to jak podróż w czasie do RE1, jest nawet opcja ustawienia widoku à la stare REsy, ze statycznych kamer. Smaczków dla fanów jest sporo, Jill gra Sonatę Księżycową, przebiegając przez korytarz będziecie czekać aż do środka wskoczą psy. Z drugiej strony, niektóre kadry przypominają film krążący w necie, przedstawiający prototyp RE4, więc choćby dlatego warto Lost in Nightmares kupić.

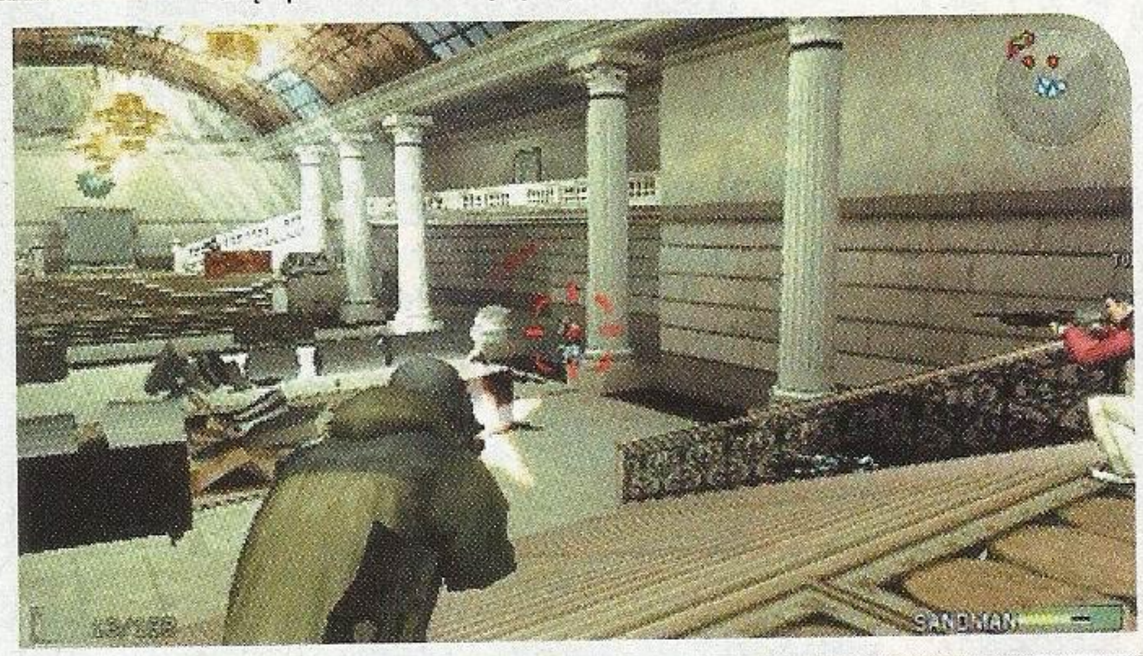
Dziwnie to zabrzmi, ale najlepsze jest to, że akcja zeszła na drugi plan. W pierwszej części (są trzy plus czwarta – walka z Weskerem) chodzi właściwie o to, by znaleźć sposób na uruchomienie kilku mechanizmów, otworzyć zamknięte drzwi, itp. Pomyślcie o tym, jak o pierwszym REsie pozbawionym walki z zombiakami. Tempo akcji jest powolne również w drugiej części przygody, pojawiają się co prawda subbossowie z kotwicami (odpowiednicy kata z ogromnym toporem), ale ciężko jest zginąć. Należy jedynie uważać, by nie stracić amunicji, bo jest jej mało, jak w... no, zgadnijcie. Oczywiście, w starych Residentach. Ostatni poziom to oldskulowa zabawa w stylu „wymijam zombiaki zamiast do nich strzelać". Lost in Nightmares to po prostu stary Resident w nowych ciuchach.

Chciałbym, żeby szósta część powróciła do takich klimatów. Nie należy zapominać o Mercenaries Reunion, odświeżonym trybie survivalowym, w którym można grać między innymi Excellą, Barrym i Rebecą. To wciąż ta sama, kapitalna zabawa, wzbogacona o opcję wcielenia się w kultowe (dla fanów) postacie. Warto kupić. ■■ **Mielu**

8.0/10



REJESTRACJA Żeby grać online trzeba założyć konto na PSN, a następnie wstukać kod znajdujący się w instrukcji. Przypominają się wczesne lata dziewięćdziesiąte, wtedy też przepisywało się hasła z instrukcji. To oczywiście sposób na walkę z piractwem. Zobaczymy, czy coś zmieni.



S.O.C.O.M. FIRETEAM BRAVO 3

TRZECIA CZĘŚĆ, A GRA WCIĄŻ TAKA SAMA

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Slant Six
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Szczerze mówiąc, myślałem, że seria uderzy w kierunku Tactical Strike (recenzja w N+ 12/2007, ocena 7/10) – PSP bardziej nadaje się do taktycznego podejścia, gry akcji z wypasioną grafiką 3D mamy na dużych konsolach. Mimo wszystko nie jest źle i spokojnie dałbym 7/10

Poprzednią część Fireteam Bravo mocno skrytykowałem, ale wystawiłem jej całkiem wysoką ocenę (7.4). Nie był to mój błąd, faktycznie nie była to najlepsza gra i wiele elementów wymagało poprawy, ale w ogólnym rozrachunku, jak na grę na PSP z dopracowanym multiplayerem, wypadła nieźle. Tym razem nie będzie taryfy ulgowej, powiem wprost, wynudziłem się przy najnowszym Socomie jak mops, choć jest krótki i można go skończyć w kilka godzin. Ja męczyłem się z nim ponad tydzień, tak bardzo mnie odrzucał.

Sytuację niespecjalnie ratuje zabawa w multiplayerze na szesnastu graczy albo w trybie kooperacji dla czterech miłośników nudnych strzelanek. Właśnie tak, Fireteam Bravo 3 jest nudne, ale właściwie to cieszę się, że zagrałem, przynajmniej przypomniałem sobie dlaczego tak bardzo spodobało mi się Resistance: Retribution. Do gry Insomniac, „dzieło" Slant Six nie ma startu.

NIETYKALNI

W fikcyjnej Korwacji dzieje się coś niedobrego, istnieje podejrzenie, że nowa władza przygotowuje się do rozpętania konfliktu zbrojnego. To tak pokręceni terroryści, że nawet prywatne wojsko dowodzone przez byłego komandosa Navy Seals nie chce z nimi współpracować. Do walki z nimi rusza nowy oddział fok, tym razem czteroosobowy, dwa razy większy niż poprzednio. Zdziwicie się, kiedy zobaczycie chłopaków biegających w cywilnych ciuchach, na przykład w puchowych kurtkach i czapkach, ale o to właśnie chodzi, działają po cichu, nie krzyczą z kilometra „hej, jesteśmy amerykańskimi żołnierzami!", na misję ruszają bez wsparcia, nie utrzymują komunikacji z bazą, sami podejmują decyzje. Brzmi świetnie, ale na rozgrywkę wpływa to w stopniu... Właściwie w ogóle nie wpływa. Niby trafiła mi się misja, gdzie musiałem działać po cichu, ale postanowiłem ujawnić się i stanąć do otwartej walki, i wiecie co? Nic się nie stało, wystrzelałem wszystkich przeciwników, dotarłem, gdzie miałem dotrzeć i misja się skończyła. Jak to w grach z serii Fireteam Bravo bywa, wrogowie nie grzeszą inteligencją, z celnością też jest u nich poniżej przeciętnej, groźni są właściwie tylko w grupach. Gdyby byli bardziej wymagający, może skorzystałbym z opcji wydawania rozkazów i próbował opracować jakąś taktykę walki, zamiast napierać przed siebie, od czasu do czasu chowając się za osłonami i czekając, aż chłopaki odwalą za mnie czarną robotę. Lepiej żeby oni strzelali, bo nawet jeśli któryś padnie, inni go uleczą, ewentualnie samemu można to zrobić. Trzeba się bardzo postarać, żeby ranny partner się wykrwawił, ale już postać prowadzona przez gracza nie może dać się zglebować, bo oznacza to konieczność rozpoczynania zabawy od punktu kontrolnego.

ŁATWIZNA

Korwaccy żołnierze nie są wymagającymi przeciwnikami na czym gra bardzo wiele traci. Niby jest zaimplementowany system do grania powoli, obmyślania taktyk, itp., drużynę da się chociażby podzielić na dwa zespoły i każdemu wydawać inne rozkazy, można nakazać wyważenie drzwi, a samemu ze snajperki z celownikiem na podczerwień strącać wrogów z daleka. Nie wspominam nawet o dużej różnorodności broni, możliwości rozbudowywania sprzętu i doboru wyposażenia dla całej drużyny. Tyle pracy poszło na marne, dla mnie Slant Six zmarnowało potencjał, grę da się ukończyć niemal z zamkniętymi oczami i nawet na wysokim poziomie trudności przebiega się przez kolejne misje. To też wina projektów poziomów i celów misji, tak naprawdę zabawa polega na parciu cały czas przed siebie wąskim korytarzem i strzelaniu do wszystkiego, co się rusza. Pech, że akurat ostatnio grałem w Bad Company 2, tam były misje snajperskie, pościgi, ucieczki na jeepach, krótko mówiąc – duża różnorodność rozgrywki. Wiem, Battlefield to topowa gra na HD-geny, a Socom jest na PSP, ale to nie powód, by wszystkie misje były zrobione na jedno kopyto.

Jak zwykle, sytuację ratuje multiplayer, można poszaleć w szesnaście osób w takich trybach, jak deathmach (ffa i drużynowy), capture and hold, demolition i escort. Trzeba tylko opanować sterowanie, brak drugiego analoga w takich grach, zwłaszcza jeśli oferują opcję zabawy online, daje się mocno we znaki. Komu uda się pokonać tę niedogodność, ten zarządzi.

Ocena niska, bo i gra niefajna. Właściwie grałem w to już trzy lata temu, poprzednia część była bardzo podobna. Socom na PSP stoi w miejscu i brzydko się starzeje. Może czas najwyższy, by serią zajęła się inna ekipa? ■■

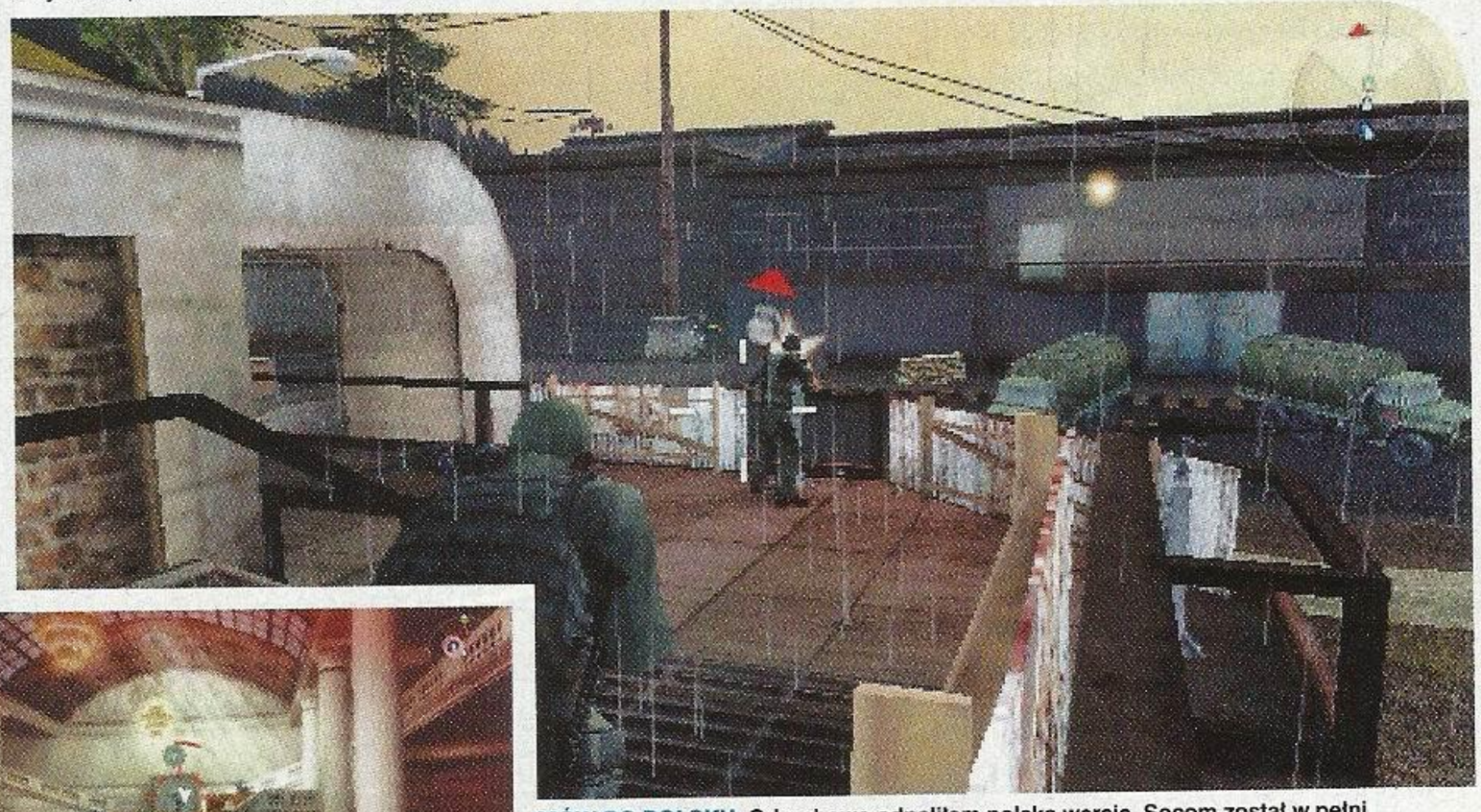
OCENA 6.5/10

+ MULTI, EDYTOWANIE MISJI
– ŁATWA, KRÓTKA, NUDA

KRÓLEM TPP NA PSP POZOSTAJE RESISTANCE

Zedytuj mój świat

Gra nabiera uroku w trybie kooperacji (a która nie?), bo jest ociupinkę trudniejsza – w singlu partnerzy sterowani przez SI bardzo pomagają, a bez nich aż tak łatwo nie jest. Z kumplami najlepiej grać w już zaliczone misje, najpierw mocno je modyfikując. Jest taka opcja, to chyba najjaśniejszy punkt Fireteam Bravo 3. Da się ustawić liczbę przeciwników, wyznaczyć nowe zadania, więc jeśli tylko poświęcicie na to trochę czasu, sami stworzycie ciekawą misję z odpowiednio wyśrubowanym poziomem trudności. Bardzo fajna opcja, chciałoby się zobaczyć taki edytor w innych grach, także w tych, które ukazują się na konsolach stacjonarnych.



MÓW PO POLSKU Odruchowo odpaliłem polską wersję. Socom został w pełni zlokalizowany, bohaterowie mówią w naszym języku i wychodzi im to całkiem nieźle.

WHITE KNIGHT CHRONCLES

MAM NADZIEJĘ, ŻE FAX BAWI SIĘ LEPIEJ

txt: KAXI

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Level-5
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

FAX: Miesiąc temu White Knight Chronicles nawet mi się spodobał, choć grałem w nieukończoną wersję i miałem nadzieję na poprawki. Niestety gra ma mnóstwo błędów technicznych, a fabuła po słabym początku... pozostaje słaba, więc 6/10

Dwa wielkie japońskie rpg w niemal tym samym momencie dopadły PS3. Pierwszy to omawiany właśnie White Knight Chronicles wydany przez Sony; drugi to naturalnie trzynasty Final. Podejrzewam, że mniej więcej w tym momencie, kiedy ja piszę te słowa, Fax zatapia swe zębiska w anglojęzycznej wersji hitu Square-Enix. I tak jak stoi w lidzie: mam nadzieję, że bawi się lepiej niż ja..

ZŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Kompletnie nie byłem przygotowany na to, co spotkało mnie po uruchomieniu gry. Level-5 to w końcu autorzy między innymi bestsellerowego Dragon Quest VIII, więc zarówno z gatunkiem, jak i z pierwszoligowym developingiem, mają sporo wspólnego. A pierwsze dwie godzinki z WKC to porażka za porażką, i failem pogania. Już sam początek pokazuje, że w dziedzinie stylu artystycznego gra nie ma się czym pochwalić. Leonard, młodzieniec pracujący w winiarni, wygląda tak nijako i typowo, że doznałem małego szoku, gdy okazało się, że jest głównym bohaterem i to on potrafi kontrolować tytułowego Białego Rycerza. Reszta pierwszoplanowych postaci również się niczym, choćby w śladowym stopniu unikatowym nie wybija i tylko czasem jakieś epizodyczne indywiduum nada przygodzie kolorytu. Bo na fabułę niestety nie ma co liczyć – wyprawa po odbicie porwanej księżniczki zainteresuje tylko urodzonych wczoraj. A że to jrpg, skazani zostaniecie na gazilliony nudnych scenek, przez co strasznie ciężko się do WKC przekonać. Nie pomaga też system walki, który na pierwszy rzut oka wydał mi się jakąś totalną pomyłką. Na szczęście, kilka godzin później stwierdziłem, że to tylko częściowa porażka.

ZABÓJCZE OSY

Przemierzając czy to rozległe polany, czy też wąskie labirynty, gracz widzi krążące po okolicy potwory (o ile mu się nie dorysują tuż przed nosem, co się czasem zdarza), może więc je próbować ominąć. Zdaje się, że era losowych starć już odeszła w niepamięć i bardzo dobrze. W WKC eksploracja płynnie przechodzi w tryb walki, która odbywa się w czasie rzeczywistym. Na dole ekranu gracz ma stworzoną przez siebie listę ataków i czarów, po której porusza się przy pomocy krzyżaka – analog niezmiennie odpowiada za kierowanie bohaterem. Najsłabsze ataki są darmowe, ale reszta zużywa specjalne punkty akcji; wiadomo, im większa moc, tym wyższa cena. Jednak nie tylko to ogranicza gracza. Otóż kluczowy jest kołowy wskaźnik z prawej strony ekranu, który pokazuje, czy bohater jest już gotowy, by wyprowadzić kolejny atak. Nie ma w tym wielkiej filozofii, po prostu po każdej akcji trzeba chwilę odczekać, ale niesie to ze sobą dość poważne konsekwencje. Mimo tego, że system nie jest oparty na turach, i tak podczas walk się głównie czeka. To raz. Druga sprawa to fakt, że nie zauważyłem, by czas oczekiwania był zależny od mocy ataku, w związku z czym taktyczny aspekt starć ulega sporemu ograniczeniu – w 99 procentach przypadków opłaca się grzać we wroga wszystkim, co fabryka dała. Trzeci problem zasługuje na tytuł największej bzdury miesiąca. Wyobraźcie sobie, że gracz, by zaatakować, musi do wroga podbiec. Wróg ów z kolei już niekoniecznie. W związku z tym nie ma większego sensu przemieszczać się podczas walk, ponieważ nie uchroni to gracza przed zgarnięciem batów od przerośniętej osy czy innej morderczej istoty. Dochodzi do takich absurdów, że można oberwać od potwora znajdującego się sto metrów dalej albo na przykład w innym pomieszczeniu.

TRYB ONLINE TO SPORA ZALETA WKC, ALE NIE NIWELUJE WAD TEJ POZYCJI. DO BÓLU PRZECIĘTNI BOHATEROWIE I NUŻĄCA HISTORIA TO DLA RPG'A POWAŻNE PRZEWINIENIA

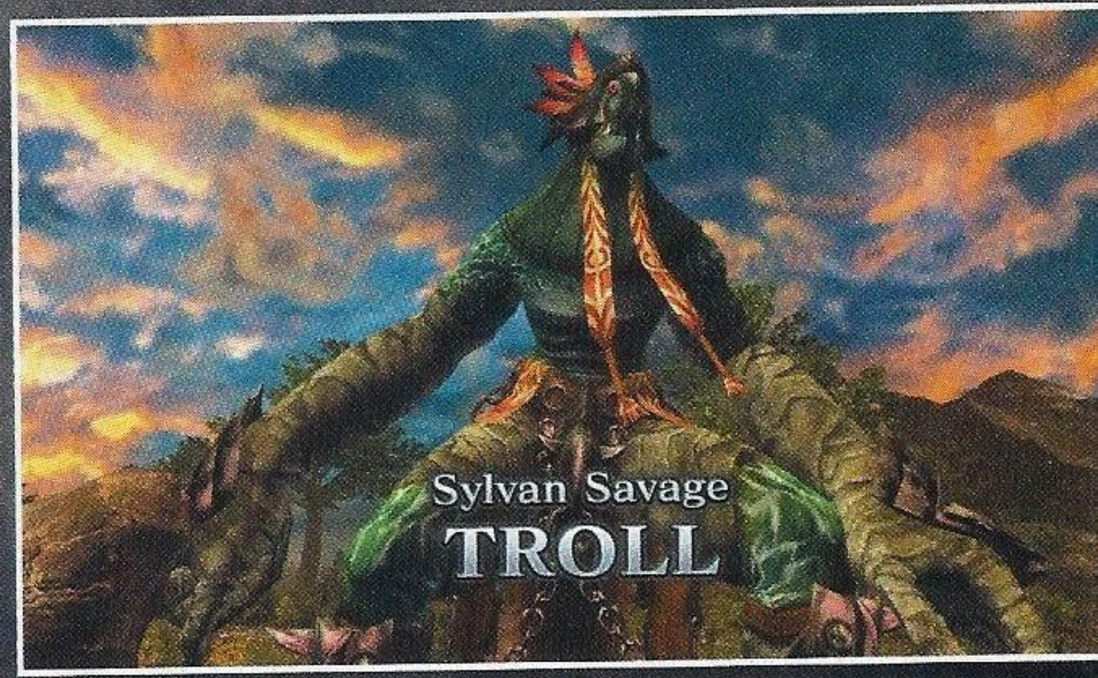
CZAS LECZY RANY

Mimo tych rażących niedoróbek, do systemu da się przyzwyczaić i czerpać z gry sporą dozę satysfakcji. W pewnym stopniu to zasługa całkiem sprytnej sztucznej inteligencji, która radzi sobie z ogarnięciem pozostałych członków drużyny. Jednak prawdziwą mocą White Knight Chronicles jest rozwój postaci. Wraz z kolejnymi poziomami doświadczenia, bohaterowie zdobywają punkty, za które gracz może rozwijać ich statystyki oraz kupować dla nich nowe ataki. Wszelkie zdolności są podzielone na kategorie

PTOKI Bohaterowie mogą się komunikować z porwaną i więzioną księżniczką dzięki... sowom. Nie są to jednak zwykłe sowy, ponieważ potrafią one przenosić obraz, wyświetlany z ich oczu niczym hologram. Prawie jak R2D2 z Gwiezdnych Wojen.

MOJE MIASTO Ciekawą opcją podczas zabawy online jest budowa własnej osady. Gracz może stawiać budynki różnego przeznaczenia, a na koniec zaprosić do siebie członków drużyny. Takie miasteczko zastępuje klasyczne lobby, jak apartament w BioShocku 2.

MECHY? PRAWIE
Japończycy uwielbiają rzeczy wielkie, najlepiej w wydaniu zmutowanych jaszczurek bądź gigantycznych robotów. Obie te opcje słabo pasują do pseudo-średniowiecznej konwencji, przyjętej w WKC, postawiono więc na gigantycznych rycerzy, będących w istocie potężnymi machinami bojowymi pozostawionymi przez antyczną rasę. Tak się składa, że przeciętny wiejski chłopak, jakim jest Leonard, okazuje się być zdolny do kontrolowania jednej z tych maszyn. Od tej pory może kontrolować Białego Rycerza podczas walk. Haczyk jest taki, że jego przywołanie kosztuje wspomniane w głównym tekście punkty akcji, należy je więc wcześniej pieczołowicie uzbierać. W praktyce Rycerz przydaje się jedynie podczas starć z bossami, którzy dorównują mu rozmiarami. Po kilku takich starciach skala jednak przestaje robić wrażenie i poczucie rozmachu gdzieś ulatuje, a w mechanice tak naprawdę niewiele się zmienia, co trochę rozczarowuje.



pokrywające się z rodzajami oręża (miecze krótkie, długie, łuki, itp., plus do tego magia defensywna oraz ofensywna) i wyłącznie od grającego zależy, w którą stronę poprowadzi postacie. Jeśli ktoś chce pójść na przekór stereotypom i uczynić z różowowłosej laski siłaczkę wywijającą toporem, to proszę bardzo, droga wolna. Ponadto, odblokowane ataki można łączyć w samodzielnie zaprojektowane komba, uruchamiane potem podczas walk przy pomocy prościutkiego QTE, co dodaje nieco akcji do turowo-powolnego systemu.

Muszę jednak dodać łyżkę dziegciu do beczki miodu, jaką jest ten akapit. Otóż całe to zarządzanie drużyną byłoby super, gdyby nie tragicznie rozwiązane menusy. Trzeba się nieźle po nich nalatać, by wymienić ekwipunek czy użyć nowo kupionych ataków, ponieważ łączące się ze sobą opcje poukrywano w najróżniejszych zakładkach. Niby bzdura, a uprzykrza życie.

DWA W JEDNYM

Dla niektórych zastanawiający może być fakt, dlaczego przygoda z WKC rozpoczyna się od kreacji bohatera. Zwłaszcza, że stworzona przez gracza postać nie gra w historii pierwszych, ani nawet drugich skrzypiec, przewija się jedynie w tle scenek przerywnikowych. No i oczywiście można nią walczyć, o ile ma się na to ochotę, choć ja przełączyłem się dość wcześnie na Leonarda – jakoś jestem przyzwyczajony sterować głównym bohaterem. Taki awatar nie jest jednak bezużyteczny, gdyż gracz musi mieć kim sterować podczas zabawy online. Bo widzicie, WKC to do pewnego stopnia MMORPG. Można odłożyć na chwilę na bok główny wątek i wyruszyć na wypełnianie pobocznych questów wraz z czwórką (nie)znajomych. Przejście między rzeczywistością offline i online jest bardzo płynne, raz dlatego, że łączy je postać stworzona przez gracza, a dwa, że nawet grając samemu WKC używa interfejsu typowego dla mmorpg'ów.

Tryb online to spora zaleta dziecka Level-5, ale nie niweluje licznych wad tej pozycji. Do bólu przeciętni bohaterowie i nużąca historia to dla rpg'a poważne przewinienia. Do tego, jak możecie przeczytać w ramce, kontrolowanie wielgachnego rycerza nie wnosi tak naprawdę wiele do zabawy. Gdyby chociaż WKC dostarczało niezapomnianych doznań audio-wizualnych... Niestety, choć gra zdecydowanie jest niebrzydka i ma nawet swoje momenty, to do pierwszej ligi się nie łapie. Szwankuje chociażby synchronizacja ruchów ust; i mam przez to na myśli, że czasem podczas dialogów postacie wcale nie poruszają wargami. To wszystko spycha WKC w stronę tych wszystkich poprawnych, ale niedzisiejszych japońskich rpg'ów, które w ostatnich latach przewinęły się przez łamy N+ i nieodmiennie dostały oceny w okolicach szóstki. ■■

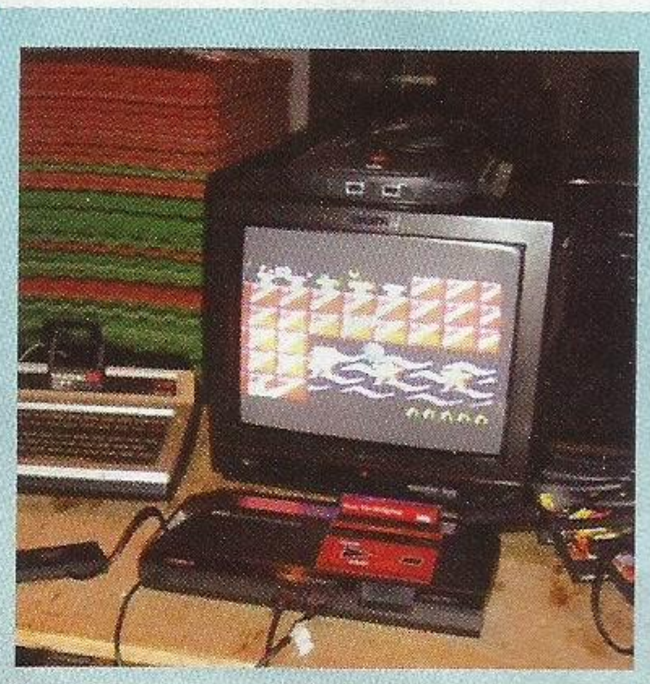
OCENA 6.5/10

\+ ROZWÓJ POSTACI, POŁĄCZENIE PRZYGODY Z TRYBEM ONLINE
– NIEDOROBIONY SYSTEM WALKI, PRZECIĘTNA HISTORIA, NUDNE POSTACIE
SPORE ROZCZAROWANIE

OLBRZYMY W tekście wspomniałem o morderczych osach i rzeczywiście, klasyczny owado-żelkowy zestaw przeciwników znalazł się również w WKC. Ale na szczęście wraz z postępami w grze, bestiariusz zyskuje na atrakcyjności. Świat gry przemierza mnóstwo monstrów wielkości małego bloku, a niekiedy trzeba walczyć także z ludźmi, co w jrpg jest pewnym ewenementem.

RETROPLUS

Ostatnio uciąłem sobie pogawędkę ze znajomym, graczem niedzielnym, za to z pokaźnym stażem. W trakcie rozmowy wyrwała mi się myśl, że poniekąd szkoda, iż nie urodziliśmy się parę(naście) lat później, bo gdybym zobaczył takie np. Uncharted 2 jako dziesięciolatek, chyba popuściłbym gumą Turbo z wrażenia. Kolega, mający nieco większą wytrzymałość na napoje wyskokowe, odrzekł przytomnie, że głupoty gadam, bo rozumuję z perspektywy młodzieńca, dla którego cudem technologicznym były Doom i Mortal Kombat. Gdybym zaś dorastał w czasach odpowiednio późniejszych, dzisiejszy poziom grafiki w grach byłby dla mnie czymś naturalnym. Racja. Tym niemniej, chętnie dowiedziałbym się jak sprawę widzą młodsi czytelnicy – czy klasyki z minionych dekad budzą w nich jakiekolwiek emocje, też czy stanowią zaledwie asumpt do popukania się w czoło na widok pierdzieli wzdychających do ledwie czytelnych zbitków pikseli? Jeśli ktoś ma ochotę podzielić się swoim spojrzeniem, zachęcam. A tymczasem, zapraszam do kolejnej odsłony Retro Plus. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA



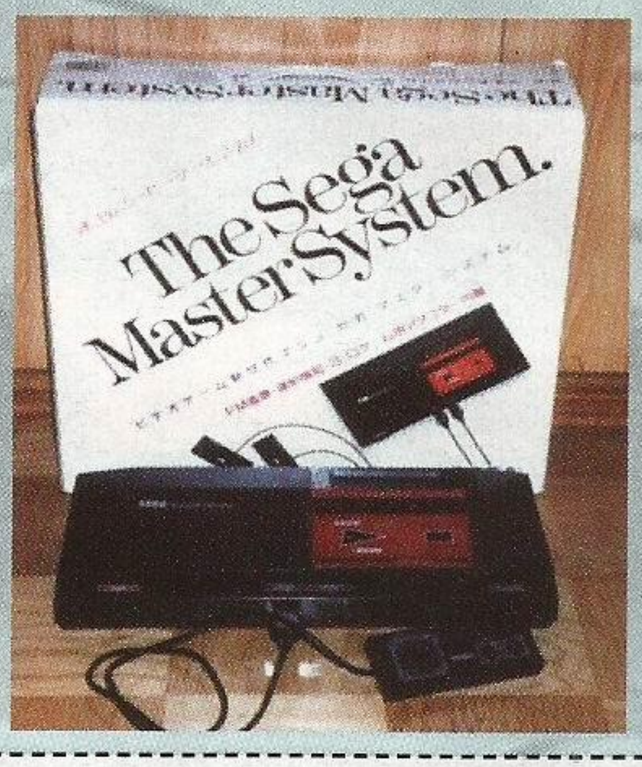
Wszyscy gracze urodzeni przed rokiem 1990 pamiętają zażartą walkę toczoną pomiędzy Segą a Nintendo za pośrednictwem takich platform, jak SNES i Mega-Drive, a później (już po wkroczeniu na ring Sony) także Saturna i Nintendo 64.

SEGA MASTER SYSTEM

Nie wszyscy jednak pamiętają, że korzenie konfliktu sięgają czasów jeszcze bardziej zamierzchłych. Obie firmy skakały sobie do gardeł już za czasów dominacji NESa, a 8-bitowym konkurentem niezatapialnego pancernika Nintendo był właśnie Master System. Konsola, wbrew pozorom, cieszyła się na Starym Kontynencie sporą popularnością – tyle, że w czasach kiedy Polska co prawda przynależała do Europy, ale jeszcze niezupełnie. U nas (z dużym opóźnieniem zresztą) panował NES w swojej uskrzydlonej odmianie, zaś zabawkę Segi owszem, dało się tu i ówdzie dorwać, ale nigdy nie wyszła z pozycji ciekawostki i systemu niszowego. A szkoda.

SEGA MASTERPLAN

Maszyna zadebiutowała w Japonii w roku 1985, nieco ponad dwa lata po premierze NESa (a właściwie Famicoma). W Kraju Kwitnącej Wiśni znana była pod nazwą Sega Mark III, jednak na potrzeby zachodnich rynków postanowiono zmienić ją na nieco bardziej bombastyczny Master System. Co ciekawe, z racji wprowadzenia kilku usprawnień (m.in. wydajniejszy procesor dźwięku) zachodnia wersja konsoli została w 1987 wypuszczona także w Japonii. Może się wydawać, że z racji kilkuletniego odstępu pomiędzy premierami obu konsol było już po zawodach i Sega nie miała większych szans w starciu z rywalem. Tak jednak nie było, a przynajmniej nie do końca. W Ameryce na ten przykład Master System ukazał się niespełna rok po premierze NESa, sprawa nie była więc w żadnej mierze przesądzona. Tym bardziej, że produkt Segi – choć teoretycznie potężniejszy – kosztował tyle samo, co pociecha Nintendo. Tym niemniej, wkrótce okazało się, że wygryzienie matczynej firmy Hydraulika z obwarowanych pozycji nie będzie prostym zadaniem. W 1988 roku Ninny trzymało za części niesforne ponad 80 procent rynku, co zawdzięczało nie tylko potędze marki wyrobionej dzięki Mario i Zeldzie, ale także szczwanej i dość bezlitosnej polityce, w ramach której żaden producent gier na NESa nie mógł wypuszczać



O ZGROZO, MASTER SYSTEM PRODUKOWANY JEST W BRAZYLII PO DZIŚ DZIEŃ! CO PRAWDA W ODPOWIEDNIO DOPAKOWANEJ WERSJI, Z WBUDOWANYM ZESTAWEM PONAD SETKI GIER, ALE MIMO WSZYSTKO... LOUCO!

MISTRZOWSKIE TYTUŁY

Phantasy Star – przez wielu uznawana za najlepszą grę RPG ery ośmiu bitów. Nie dość, że brzmiała i wyglądała lepiej niż Final Fantasy, to jeszcze miażdżyła umysły graczy w latach osiemdziesiątych imponującymi sekwencjami „FPP". Dorzućcie do puli całkiem ciekawy świat łączący elementy fantasy i science-fiction (w czasach kiedy takie połączenie można było jeszcze nazwać oryginalnym bez ironicznego mrugnięcia i dźgnięcia kolegi łokciem pod żebro), a dostaniecie jedną z najcieplej wspominanych pozycji na Master System.

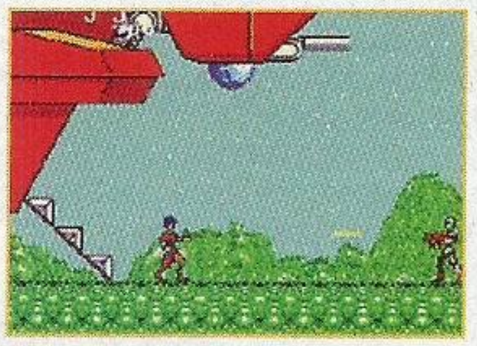
Alex Kidd in Miracle World – jeśli uprzeć się, że konsola jednak miała maskotkę, to był nią właśnie Alex, pocieszny dzieciak o aparycji małpiatki usiłujący uratować swą rodzinę przed zakusami złego jak cię mogę Jankena. Nie rozwodząc się, całkiem sympatyczna platformówka. Szkoda, że seria niedługo później zaczęła rozmieniać się na drobne i dziś mało kto pamięta o młodocianym herosie w czerwonych portkach.

Golden Axe Warrior – NES miał Zeldę, SMS miał Golden Axe Warrior. Tak w skrócie można podsumować ten tytuł. Jasne, można skwitować go pokrótce pogardliwym mianem „podróba", ale gra była naprawdę całkiem niezła, a od siebie dodawała ładniejszą niż w przygodach Linka grafikę oraz nietypowe spojrzenie na świat klasycznej nawalanki.

Sonic the Hedgehog – co prawda to zaledwie zubożona konwersja z Mega-Drive, ale Sonic to wciąż Sonic. Tym bardziej, że dzięki potędze

8-bitowego czempiona Segi, gra nie odbiegała wcale drastycznie od tego, czego mogli doświadczyć posiadacze młodszego sprzętu. Ten tytuł dobitnie pokazuje przewagę technologiczną SMS nad NESem.

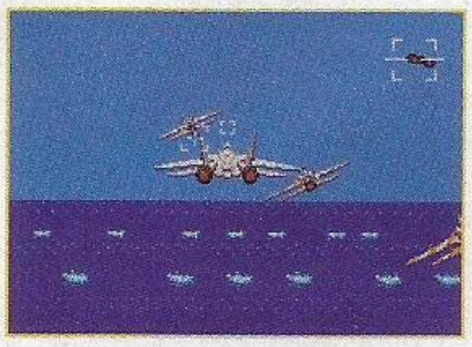
Zillion – czyli po naszemu „Pierdyliard". To z kolei najbliższa Metroidowi rzecz, jaką udało się wyhodować specom z Segi. Sympatyczna gra z niezłą oprawą audio-video. Przy okazji, ciekawostka: gra oparta była na popularnym swego czasu anime, a Sega wykorzystała licencję także przy produkcji pistoletu świetlnego do Master System, będącego kopią giwery używanej przez bohatera serialu.



Shinobi – jedna z kilku na tej liście konwersji automatowych przebojów Segi i zarazem początek serii cenionej przez wielu do dziś. Schemat znacie – samotny ninja przebijający się przez serię poziomów pełnych mięsa armatniego (m.in. źli ninja we wszystkich kolorach tęczy) przy pomocy ciosów, kopów i niezastąpionych shurikenów, a przy okazji ratujący zakładników przetrzymywanych przez złych panów. „Świniobij" to Klasyka. Brakuje tylko Michaela Dudikoffa.

Wonder Boy – kolejna po Alexie Kiddzie wyróżniająca się platformówka. Tym razem w roli głównej, zamiast małpowatego chłopca – małpowaty jaskiniowiec. Huh. Reszty się domyślacie... Cztery zróżnicowane światy, ponad dwadzieścia poziomów, hordy przeszkadzajek i zaufany kamienny młot w łapie.

Ghost House – platformówka o nawiedzonym domu, ciekawa z dwóch powodów. Po pierwsze – była jedną z nie tak znowu wielu gier dostępnych tylko i wyłącznie na Master System. Po drugie – najpierw ukazała się na testowanej przez Segę specjalnej karcie pamięci. Format Sega Card niespecjalnie się jednak przyjął, więc niedługo później wyszła także na zwykłym kartridżu.

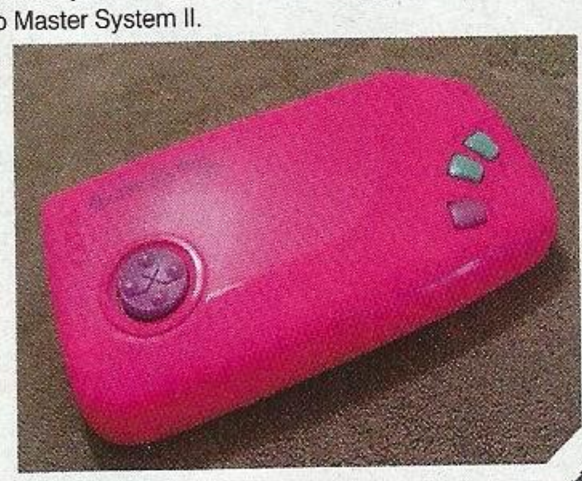


After Burner – F-14. Osiemnaście poziomów. Strzelanie. Dużo strzelania. Lubimy strzelanie.

MNOGIE OBLICZA MISTRZA

Jeśli wydaje Wam się, że na pomysł wyprodukowania „odchudzonej" wersji swej konsoli jako pierwsi wpadli szefowie Sony, to grubo się mylicie. Sega na podobny krok zdecydowała się już w 1990 roku, kiedy to – już po premierze Mega Drive – zaatakowała rynek nowym modelem swej poprzedniej maszynki, ochrzczonym niespecjalnie odkrywczo Master System II.

Jednak prawdziwe cuda wymyślono na potrzeby wspomnianego w tekście głównym rynku brazylijskiego. Chyba najbardziej ekstrawaganckim modelem konsoli był Master System Compact, swego rodzaju „pół-handheld" będący właściwie masywnym joypadem, w którym upchnięto wnętrzności całej konsoli i dołożono antenkę za pośrednictwem której sprzęt łączył się z telewizorem. Słabo? No to co powiecie na zmodyfikowaną wersję powyższego urządzenia, o nazwie Master System Girl – w kOfFaśNeJ rÓżOwluTkleJ oBuDoWiE z kolorowymi przyciskami!



swych tytułów na inny system. Takim to prostym sposobem Niebiescy zostali na polu bitwy w pełnym rynsztunku, tyle że bez armii za plecami. Jedynymi godnymi wzmianki firmami wspierającymi Master System były Parker Brothers i znane stąd i zowąd Activision. I to skromne wsparcie nie trwało jednak długo. Obie firmy postanowiły opuścić tonący okręt już w 1989 roku.

Nie wszędzie jednak sytuacja przedstawiała się równie dramatycznie. Jak już wspomniałem, Master System okazał się dużym sukcesem w Europie (zwłaszcza w krajach, w których Nintendo nie dystrybuowało NESa, który to drobny fakt może mieć tu pewne znaczenie), a także – co jeszcze ciekawsze – w Brazylii. Rodacy Maxa Cavalery przyjęli konsolę tak ciepło, że specjalnie na tamtejszy rynek wyprodukowano kilka unikalnych wersji sprzętu (więcej o nich w ramce), a kilka tytułów doczekało się nawet portugalskich wersji językowych. O zgrozo, Master System produkowany jest w Brazylii po dziś dzień! Co prawda w odpowiednio dopakowanej wersji, z wbudowanym zestawem ponad setki gier, ale mimo wszystko… Louco!

PLUSY DODATNIE

Dobra, to wiemy już że Master System nie miał Mario, Zeldy, wsparcia niezależnych producentów i 80 procent amerykańskiego rynku. To może teraz skupmy się na tym, co miał. Przede wszystkim – całkiem potężne jak na swoje czasy bebechy. Dzięki temu, nieliczne tytuły, którym dane było ukazać się na obie konsole, lepiej wyglądały na maszynce Segi. No ale ustaliliśmy, że nie multiplatformami ona stała. Za to w kontekście nie tak znowu licznych exclusive'ów było już lepiej. Co prawda system nie doczekał się maskotki na miarę wąsacza w czerwonej czapie (zanim spytacie – niebieski jeż zadebiutował dopiero na Mega Drive), ale takie tytuły, jak Shinobi, Phantasy Star czy Alex Kidd sprawiły, że posiadacze Master System nie musieli aż tak ciężko wzdychać do oferty konkurencji.

To przez pewien czas wystarczyło, aby utrzymać sprzedaż konsoli na sensownym poziomie (a nawet więcej niż sensownym w Europie i Ameryce Płd.), ale w końcu jasnym okazał się fakt, że jeśli Sega nadal poważnie myśli o wykopaniu tłustawego zadu Nintendo z tronu, będzie potrzebowała czegoś znacznie potężniejszego, niż Master System. Nic dziwnego, że już w 1989 roku (1988 w Japonii) uderzyła na rynek z jego 16-bitowym następcą.

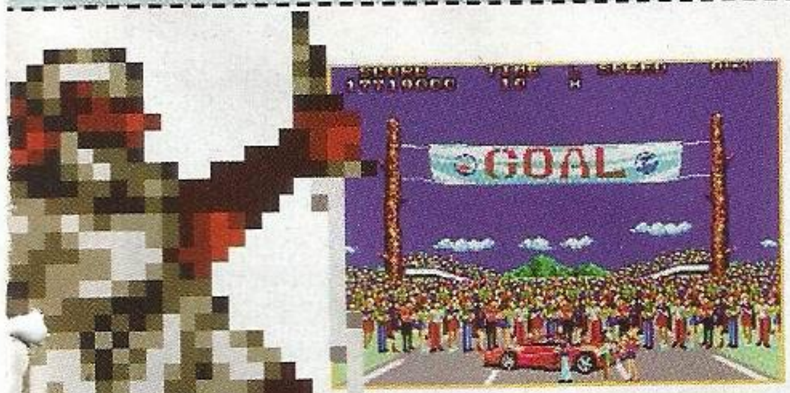
KRAJOBRAZ PO BITWIE

Premiera Mega Drive spowodowała, że – pomijając najbardziej zatwardziałych fanów (w tym większość narodu brazylijskiego) – 8-bitowe dziecko Segi zaczęło coraz bardziej odchodzić w niepamięć. Pomimo że maszyna pożyła jeszcze kilka lat (w niektórych krajach europejskich produkowano ją aż do 1996 roku, sami-wiecie-gdzie produkują ją do dzisiaj), matczyna firma wyraźnie spisała ją na straty, uznając zwycięstwo Nintendo na 8-bitowym froncie.

Dziś Master System pokutuje w swego rodzaju konsolowym limbo – z jednej strony, nie egzystuje w powszechnej świadomości graczy jako jeden z wielkich klasyków (na równi z NESem, SNESem czy Mega-Drive), z drugiej jednak – nie zapadła też w pamięć jako kuriozum pokroju Virtual Boya czy 3DO. Paradoksalnie, sprawia to, że rzadko poświęca się jej uwagę – niezasłużenie, bo mamy do czynienia z porządną konsolą, która przegrała nie przez swoje wady, a raczej z powodu sprawnej polityki konkurencji. Co przy okazji ładnie dowodzi, że można mieć najpotężniejszą konsolę na świecie, a bez wystarczającej liczby świetnych gier i tak przegrać z kretesem. Żeby jednak nie kończyć w tak grobowym tonie, warto dodać, że w ciągu ostatnich paru lat Master System przeżywa swego rodzaju renesans – drobny co prawda, ale jednak. Kilka lat temu ukazała się przenośna wersja konsoli, zawierająca 20 wbudowanych gier, zaś dzięki usłudze Wirtualnej Konsoli Nintendo (gdyby ironia dodawała skrzydeł, szefostwo Segi oszczędziłoby na przelotach między Japonią a USA) także młodsi gracze mają okazję zapoznać się z biblioteką tytułów tej wcale porządnej maszynki. ■

MISTRZOWSKI OSPRZĘT

Jak większość ówczesnych konsol, Master System może pochwalić się niemałą kolekcją akcesoriów. Najbardziej popularnym z nich był oczywiście pistolet świetlny ukrywający się pod pseudonimem Light Phaser – ładnie zaprojektowany, w gustownej czarnej obudowie. Ale to banał! Czymże bowiem byłby system z lat osiemdziesiątych bez chociażby jednego efemerycznego urządzenia peryferyjnego, które kupiła tylko mama projektanta? Nintendo miało Power Glove i inne dziwne kontrolery, zaś tymczasowym fetyszem Segi okazało się 3D. SegaScope 3-D Glasses – tak właśnie zwały się pocieszne bryle, które można było podłączyć do konsoli i cieszyć się powalającym efektem wypukłości dzięki rewolucyjnej metodzie szybkiego zasłaniania na przemian obojga oczu. Większość klientów podziękowała, przez co gier wykorzystujących urządzenie ukazało się raptem… Osiem.



Out Run – a to na pewno sporo z Was pamięta. Facecik w Ferrari z blacharą na siedzeniu pasażera pędzi przed siebie z zawrotną prędkością. Nie każdy pamięta, że ta prosta i przyjemna gierka była jednym z pierwszych tytułów, przy których maczał palce mistrz Yu Suzuki. Kolejnymi trzema były poniższe pozycje na liście.

Space Harrier – ot, niby prosta strzelanina, w której panopek leci w głąb ekranu i strzela do różnych surrealistycznych bohomazów. Ale ta grafika! W tamtych czasach (połowa lat 80. XX wieku) już bardziej „3D" się nie dało. Do tego wpadająca w ucho ścieżka dźwiękowa i – prymitywna, bo prymitywna – ale jednak wciągająca rozgrywka. No i jak można nie lubić gry, z której menu głównego spogląda na nas zakłopotanym wzrokiem jednooki mamut?

Hang-On – dynamiczne wyścigi motocyklowe, które później doczekały się kontynuacji na Saturna. Wersja na Master System nie była zła, ale to jednak nie to samo, co atrapa motoru, którą można było lubieżnie objąć udami w salonach gier.

Master of Darkness – Konami nigdy nie zdecydowało się wydać Castlevanii na Master System; Sega pospieszyła na ratunek ze swoją wizją pojedynku z Draculą. Który, jak na ostatniego bossa przystało, czeka na szczycie wielkiego zamczyska.

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek 10:00 - 18:00
Sobota 10:00 - 14:00
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
www.norbit.pl

PlayStation 2 - PlayStation 3 - PSP - Wii - Xbox - Xbox360

Jak nietrudno się domyślić, bardzo lubimy klasyczne, dwuwymiarowe produkcje. Mimo iż w ciągu ostatnich kilku lat w końcu doczekaliśmy się naprawdę ślicznej grafiki 3D, nadal nie ma to jak pieczołowicie wyrysowany sprite. Jasne, brak trzeciego wymiaru ma spore ograniczenia ale nie zmienia to faktu, że większość gier wydanych w latach dziewięćdziesiątych (a nawet wcześniej) zestarzało się z gracją, podczas gdy na wczesne produkcje 3D niespecjalnie da się dziś patrzeć. Dlatego przyszedł czas, aby przypomnieć Wam kilka gier, które swoich dwóch wymiarów się nie wstydzą i w większości przypadków do dziś cieszą oczy nie mniej, niż najbardziej zaawansowane trójwymiarowe hiciory.

PŁASKIE JEST PIĘKNE

CZYLI 10 NAJŁADNIEJSZYCH GIER ZE WSZECH CZASÓW

Oczywiście od razu pojawia się podstawowy problem wynikający z liczby pretendentów – nie zapominajmy, że przez co najmniej kilkanaście lat obowiązywało równanie „gry=2D". Dlatego też po raz pierwszy zdecydowałem się poszerzyć listę, aby uwzględnić kontrkandydatów do każdej pozycji. Co prawda w praktyce zmienia to nasz Top 10 w Top 20, ale cóż... Twardzi z Was zawodnicy, wierzę że poradzicie sobie z tym drobnym dysonansem poznawczym. I tak miałem nielichy zgryz z doborem tytułów i sporo przepięknych gier musiało wylecieć, co nieomal przypłaciłem chronicznym skurczem pośladków ze zgryzoty. No ale starczy przydługich wstępów, jedziemy z tym koksem...

10 ANOTHER WORLD

Dobrze pamiętam swój pierwszy raz z tą grą, bo – co tu dużo ukrywać – kiedy ją ujrzałem, lekko mną zatelepało. Tak sugestywnej, stylowej oprawy graficznej wcześniej zwyczajnie się nie widywało. Zresztą, na swój sposób broni się ona także w dzisiejszych czasach i nawet jej charakterystyczna kanciastość spokojnie może robić za zamierzony efekt wizualny. No i do tego ta animacja... Pierwszy poziom Another World, zakończony ucieczką przed czarnym lwo-stworem, to jeden z najmilej wspominanych momentów mojego growego pacholęctwa. I z pewnością nie tylko mojego.

>KONTRKANDYDAT: PRINCE OF PERSIA

A skoro już o animacji mowa... Pierwszy Książę Persji uczynił w tej kwestii coś, co wydawało się w odległym roku 1989 nie do pomyślenia – oddał w ręce grającego postać, która ruszała się jak człowiek! Dziś co prawda grafika trąci już myszą, ale płynność ruchów Księcia nadal potrafi zaimponować (spróbujcie szybko zmienić kierunek biegu i podziwiajcie jak bohater z trudem łapie równowagę). Dlatego też należy mu się chociażby symboliczna wzmianka.

09 DRAGON'S LAIR

OK, gwoli ścisłości – Dragon's Lair niebezpiecznie balansuje na granicy gry i sekwencji animowanych filmików. Rozgrywka sprowadza się zasadniczo do oglądania kolejnych sekwencji, by w odpowiednim momencie wystukać odpowiednią kombinację przycisków. Nie zmienia to faktu, że jakość animacji robi wrażenie po dziś dzień, a to głównie dzięki zaangażowaniu w projekt niejakiego Dona Blutha mającego w dorobku współpracę ze studiem Disneya przy takich filmach, jak *Robin Hood*, *101 Dalmatyńczyków* i *Kubuś Puchatek*. I zdecydowanie daje się to wychwycić oglądając (i do pewnego stopnia biorąc w nich udział) perypetie rycerza Dirka próbującego uwolnić wybrankę serca z łap niecnego smoka. Warto pamiętać o tym tytule, bo ma swoje miejsce w historii gier. Nawet jeśli największą frajdą było w nim oglądanie przeróżnych, na poły makabrycznych i zabawnych scen schodzenia głównego bohatera z tego świata.

>KONTRKANDYDAT: SPACE ACE

Brat bliźniak Dragon's Lair, także wyprodukowany przez pana Blutha i prezentujący równie wysoki poziom grafiki. Ukazał się jednak cztery miesiące później, wobec czego musi zadowolić się nagrodą pocieszenia.

08 HEART OF DARKNESS

O Heart of Darkness pisaliśmy już nieco w numerze z października zeszłego roku, wobec czego przypomnę tylko, że pomimo wielokrotnie przekładanej premiery i kilkuletniej obsuwy, grafika w momencie wydania zdołała urzec większość graczy, i pomijając może nie najwyższą rozdzielczość, nadal broni się świetnie. Animacja ruchów bohatera i atakujących go stworów, śliczne pastelowe tła i całkiem sugestywna gra świateł – to wszystko sprawia, że spokojnie można sięgnąć po Heart of Darkness dla samych wrażeń wizualnych. Szkoda tylko, że podobnymi superlatywami nie można opisać renderowanych filmików przerywnikowych, bo one akurat zestarzały się raczej brzydko.

>KONTRKANDYDAT: METAL SLUG

W momencie premiery side-scroller SNK był absolutnym tip-top w kwestii ręcznie rysowanej grafiki i nawet po czternastu latach nie zestarzał się specjalnie pod względem animacji. Gdyby tylko autorzy poszli za ciosem i wydali kolejną odsłonę serii w HD i całkowicie odświeżonej (choć obowiązkowo dwuwymiarowej!) oprawie... Z pewnością znalazłaby się wyżej na liście.

07 A BOY AND HIS BLOB

Czasami prostota jest kluczem do stworzenia unikalnej i urzekającej zarazem oprawy graficznej. I mało który tytuł pokazuje to równie dobitnie, jak przygody chłopca i jego, za przeproszeniem, gluta. Animacja to może nie pokaz potęgi pierdyliarda klatek na sekundę, ale drobne smaczki i detale sprawiają, że świat gry wydaje się tętnić życiem. Tym bardziej cieszy fakt, że mamy do czynienia z remake'iem klasyka ze stareńkiego NESa. Tak właśnie należy odświeżać ramoty!

>KONTRKANDYDAT: BRAID

Słowo „sztuka" przewijało się chyba w co drugiej recenzji tej pomysłowej platformówki, ale wypada przyznać, że coś w tym jest. Grafika w Braid nie powala może liczbą detali, ale ma swój własny, charakterystyczny sznyt, zaś niektóre tła to już pierwsza liga w kategorii „cukieras dla gałek ocznych".

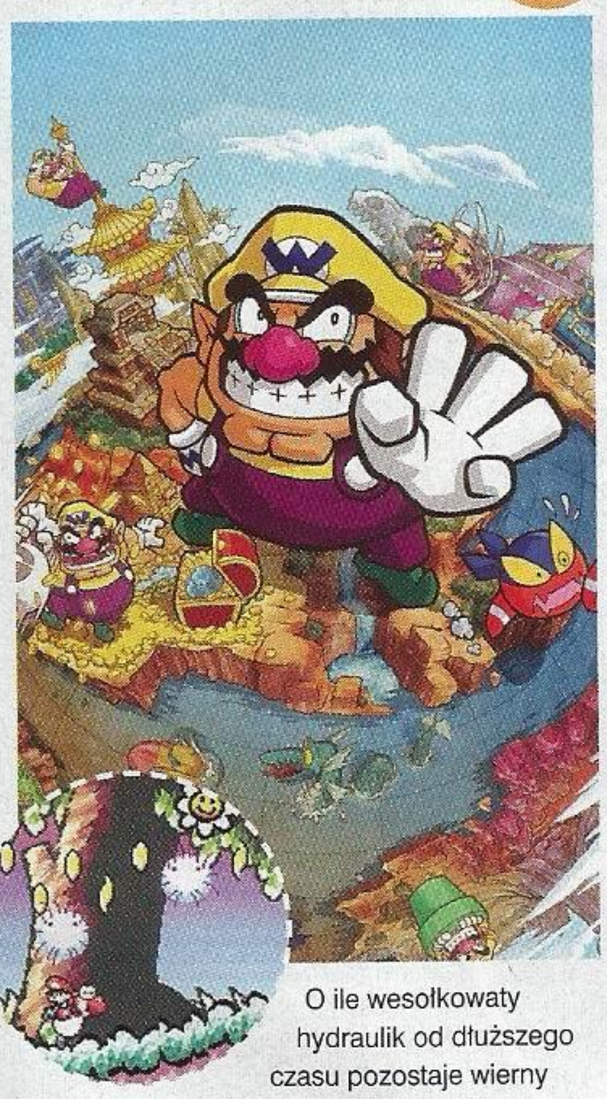
06 STREET FIGHTER 3

SF3 to najbardziej niedoceniona część sagi Ulicznego Wojownika, odrzucona przez wielu fanów za wprowadzone do systemu walki innowacje i wywalenie niemal całej starej gwardii zabijaków. Nie zmienia to faktu, że w momencie premiery była najładniejszą, najbardziej dopracowaną pod względem grafiki odsłoną serii i grą w gatunku. Może nie powala dziś wysoką rozdzialką, ale już liczba klatek animacji wpakowana w każdego Hadoukena nadal budzi szacun.

>KONTRKANDYDAT: SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX

Co tu dużo gadać, Street Fighter 2 przerysowany do HD wygląda ślicznie. Szkoda tylko, że animacja pozostała praktycznie niezmieniona od czasów oryginału z 1991 roku. Dlatego zasłużył tylko na wyróżnienie.

05 WARIOLAND: SHAKE DIMENSION



O ile wesołkowaty hydraulik od dłuższego czasu pozostaje wierny trzem wymiarom, o tyle jego wredny kuzyn okazał się większym tradycjonalistą i w rezultacie stał się bohaterem najładniejszej czysto dwuwymiarowej gry Nintendo. Co prawda design można uznać za lekko zachowawczy, ale nie zmienia to faktu, że złośliwy grubas nigdy nie wyglądał lepiej i nie ruszał się płynniej.

>KONTRKANDYDAT: YOSHI'S ISLAND

Tak naprawdę niemal każda kolejna gra z Mario mogła się poszczycić doskonałą jak na swoje czasy grafiką i animacją, jednak Yoshi's Island zasługuje na wyróżnienie z powodu swego unikalnego stylu, przypominającego wprawione w ruch gryzmołki kredkami świecowymi. Bardzo urokliwe.

04 THE ACT

A teraz coś z zupełnie innej beczki, gra o której większość z Was w życiu nie słyszała. I nic dziwnego, bo pomimo olbrzymiego potencjału trudno o produkt bardziej niszowy. Wydana w 2007 roku przez studio Cecropia przygodówka postawiła sobie bardzo ambitny cel przełożenia animacji o jakości disnejowskiego filmu na prawdziwą grę (a nie tylko półinteraktywną sekwencję filmików à la Dragon's Lair). Co ciekawe, rozgrywkę kontrolowało się w całości przy pomocy jednego pokrętła, zmieniającego zachowanie bohatera w czasie rzeczywistym. Koncepcja może się podobać albo nie, w każdym razie graficznie to z pewnością majstersztyk. Ponad dwudziestu byłych rysowników Disneya postarało się o śliczną, choć bardzo klasyczną oprawę. Szkoda, że gra ukazała się wyłącznie w formie automatu, co zaowocowało rychłym bankructwem Cecropii.

>KONTRKANDYDAT: KING OF FIGHTERS XII

SNK po raz drugi, tym razem z dwunastą odsłoną ich sztandarowej bijatyki. Co tu dużo gadać, wygląda bombowo. Szkoda, że tu i ówdzie (a zwłaszcza na niektórych tłach) twórcy wyraźnie poskąpili klatek animacji.

03 CURSE OF MONKEY ISLAND

Pod względem graficznym, trzecia część Małpiej Wyspy trafiła moim skromnym zdaniem w samo „bycze oko". Poprzedniczki miały oczywiście swój niezaprzeczalny, rozpikselowany urok, ale to właśnie Klątwa wprowadziła serię do krainy wysokiej rozdzielczości, przepięknie namalowanych teł i dopracowanej animacji postaci. Malkontenci mogą narzekać na przesadnie karykaturalny wygląd bohaterów, ale z czysto plastycznego punktu widzenia przygody Guybrusha Threepwooda nigdy nie wyglądały lepiej. Szkoda, że po tej części autorzy postanowili przerzucić serię w trzeci wymiar, bo straciła na tym sporo uroku. Aha, no i od razu zaznaczam – odświeżona wersja pierwszej części z zeszłego roku prezentuje się nieźle, ale animacja trochę za bardzo trąci flashowymi gierkami sieciowymi. Odpalcie CoMI, od razu zauważycie różnicę.

>KONTRKANDYDAT: BROKEN SWORD

Też przygodówka, też bardzo ładna, choć prezentująca diametralnie odmienny styl grafiki. Tam gdzie Monkey Island poszło w przerysowanie i jaskrawe kolory, autorzy Broken Sword zastosowali bardziej klasyczną kreskę i stonowaną paletę barw. Wyszło może nieco mniej efektownie, ale też stylowo do bólu.

02 BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Dla tych z Was, którzy mieli okazję zobaczyć w akcji najnowsze dzieło Arc System Works, zapewne jasnym było, że musi się ono znaleźć na niniejszej liście. W kategorii dwuwymiarowych bijatyk, grafika BlazBlue nie ma sobie równych – wielkie, świetnie animowane i dopieszczone pod każdym względem postacie wojowników cieszyłyby oko nawet, gdyby nie były zaprojektowane z pokaźną dozą zwichrowanej japońskiej wyobraźni. A tak składa się to wszystko w efektowną, mocno pokręconą, ale też niepospolicie ładną całość.

>KONTRKANDYDAT: GUILTY GEAR

Pomimo że panie i panowie z Arc oprawą BlazBlue przeskoczyli wszystkie swoje wcześniejsze dokonania, pominięcie ich pierwszego dwuwymiarowego majstersztyku byłoby nie fair. Guilty Gear był pierwszą mordoklepanką, która pokazała, że wysoka rozdzielczość to nie zbędna ekstrawagancja i że fajnie, gdy gracz w przerwach pomiędzy wymianami ciosów nie liczy ząbków na krawędziach wojowników. Którąkolwiek część serii wybierzecie, pod względem grafiki nadal spokojnie wepchnie się do czołówki dwuwymiarowych fighterów.

01 MURAMASA: THE DEMON BLADE

Piękna. To określenie najlepiej oddaje oprawę graficzną tego, dostępnego wyłącznie na Wii (czemuż, ach czemuż?) tytułu. Screeny z Muramasy spokojnie można by oprawiać i wystawiać w galeriach i niejeden znawca sztuki, by się nie pokapował (z wyjątkiem tych „trv h/c" którzy za sztukę uznają tylko kupę w filiżance albo zdjęcie członka męskiego wklejone w znak dodawania). Tyle, że oczywiście statyczny obraz nie odda pieczołowitej animacji, która bynajmniej nie odstaje jakością od ręcznie rysowanej grafiki. Ta gra stanowi najlepszy dowód, że 2D nie musi podzielić losu mamuta i przy wykorzystaniu dzisiejszej technologii może przebić 90 procent „poważnych" trójwymiarowych konkurentów.

>KONTRKANDYDAT: ODIN SPHERE

Zanim konsolę Nintendo nawiedziła Muramasa, leciwe PS2 miało zaszczyt gościć Odin Sphere – grę, która jako jedna z pierwszych pokazała jak fantastycznie mogą wyglądać w dzisiejszych czasach gry 2D. Pierwsza myśl, jaka nasunęła mi się po ujrzeniu tego tytułu w akcji, szła mniej więcej tak: „Ktoś tchnął życie w szkice koncepcyjne". Liczba detali wpakowana w każde tło i postać oszałamia, i pomimo iż nie przebija tego, co pokazali Vanillaware przy okazji Muramasy, zasługuje na honorowe miejsce na liście za swoje pionierskie dokonania.

PRASTARE ZWOJE

Mało co liczy się w dobrej grze RPG w równie dużym stopniu, co rozległy, otwarty świat, który nasz bohater, saute lub w towarzystwie drużyny, może przemierzać wzdłuż, wszerz, pod górkę i na czworaka. **txt: DrMax**

To jeden z najważniejszych elementów pomagających zbudować poczucie swobody i egzystowania w wyimaginowanej krainie, na której losy możemy wpływać. Nic zatem dziwnego, że od wczesnych lat istnienia gatunku, twórcy gier starali się mniej lub bardziej udolnie owe światy budować. W dzisiejszych, post-sandboxowych czasach, oddanie graczowi sporej połaci terenu do zwiedzania nie jest już niczym niezwykłym, ani tym bardziej porywającym, cofnijmy się jednak do odległych początków lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia i przyjrzyjmy się jak to drzewiej bywało. RPG z tamtego okresu starały się jak mogły obejść ograniczenia techniczne w celu przedstawienia tętniących symulowanym życiem krain. Metody były zróżnicowane – po jednej stronie barykady egzystowały konsolowe jRPG, skupiające się na opowiedzeniu wciągającej historii kosztem swobody w zwiedzaniu świata gry (choć wątek eksploracji oczywiście był w nich także obecny). Nieco inne cele stawiali sobie autorzy z Zachodu, gros sił przeznaczając na oddanie graczom jak najbardziej rozbudowanego placu zabaw i pozwolenie im na nieco swobodniejsze jego zwiedzanie, spychając oś fabuły na dalszy plan. Obie koncepcje miały swoich zagorzałych zwolenników, obie cierpiały też z powodu ograniczeń – przede wszystkim graficznych. Podczas gdy takie tytuły, jak Final Fantasy czy Dragon Quest, ukazywały akcję na schludnych dwuwymiarowych planszach, po których poruszały się rozpikselowane ludziki, o tyle PC-towe produkcje na czele z Might & Magic czy Eye of the Beholder przejawiały ambicję spotęgowania immersji poprzez perspektywę z oczu postaci. Oczywiście nadal było to szalenie umowne – pamiętajmy, pradziad gatunku FPS, czyli Wolfenstein 3D, ukazał się dopiero w 1992. Większość wcześniejszych gier wykorzystujących pierwszoosobową perspektywę działała w oparciu o skokową animację przerzucającą postać o kilka wirtualnych metrów, z jednego obrazka na drugi. Kiedy panowie z id Software pokazali światu, że jednak da się zrobić to samo w płynnej, sugestywnej formie, pracownikom pewnej małej firmy ze stanu Maryland w USA zapaliła się żaróweczka nad głowami.

POCZTÓWKI Z TAMRIEL

Stworzonej na potrzeby serii krainie Tamriel trudno odmówić malowniczości. Podzielony na dziewięć prowincji kontynent reprezentuje spore zróżnicowanie geograficzne, a także kulturowe. Jednym z ciekawszych zabiegów autorów było pozostawienie graczom sporego pola do interpretacji historii, stosunków panujących pomiędzy rasami, i innych elementów składających się na przekonującą otoczkę gry. Poza tym, co by nie mówić, malowniczych widoków w Tamriel nie brakuje – Daggerfall był bodaj pierwszą grą, z której miłośnicy łapali screeny z wyjątkowo ładnych albo trudno dostępnych lokacji, by następnie podzielić się nimi w sieci, niczym kolekcjami widokówek.

Jak na razie Bethesda pozwoliła graczom zwiedzić m.in. olbrzymią wyspę Vvardenfell (Morrowind), położoną w głębi lądu prowincję Cyrodiil (Oblivion), High Rock i Hammerfell (Daggerfall). Ciekawe który zakątek kontynentu twórcy oddadzą do dyspozycji graczy w następnej grze? Cóż, jeśli za dobrą monetę brać informację, że już w 2006 roku zarejestrowali nazwę „Skyrim"... No ale to jeszcze o niczym nie świadczy.

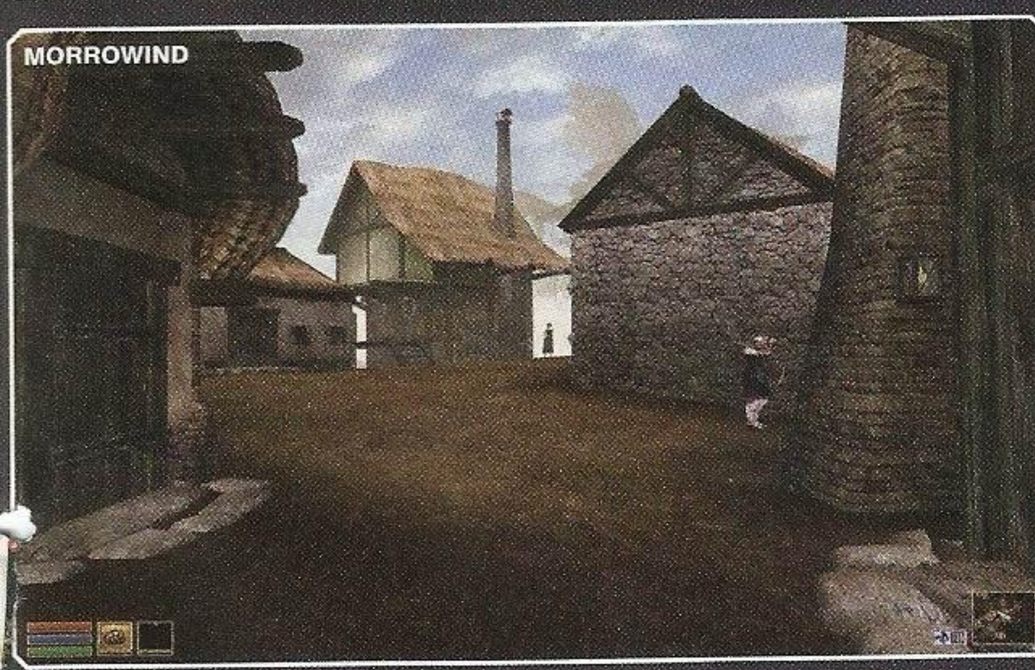
Firmą tą była Bethesda Softworks, założony w 1985 roku producent z początku znany głównie z produkcji gier sportowych. Wraz z nastaniem dekady Cobaina i Żółwi Ninja, panowie postawili jednak zerwać ze swymi korzeniami i opracować tytuł z gatunku położonego na drugim końcu growego spektrum – role playing. Nie byle jaki jednak. Erpeg Bethesdy miał wykorzystywać najnowsze osiągnięcia w generowaniu grafiki w celu osiągnięcia tego, do czego dążyli wszyscy twórcy tego typu gier – realistyczny, tętniący życiem świat. Produkt ochrzczono jako Elder Scrolls: Arena. Początki były, delikatnie mówiąc, trudne. Niedoświadczona w gatunku firma traktowana była z dużą dozą podejrzliwości, a czasem wręcz wyśmiewana (tak na wysiłki Bethesdy zareagowali np. pracownicy SirTech, twórcy serii Wizardry). Pomimo przeciwności prace ruszyły pełną parą, a prosta w założeniach gra z każdym miesiącem produkcji puchła o nowe pomysły i dodatkowe elementy rozgrywki. Po drodze koncepcja zmieniała się kilkukrotnie, wiele rzeczy dodano, inne usunięto – najważniejszą z tych drugich była możliwość toczenia walk na tytułowej arenie. Ponieważ jednak wszystkie materiały promocyjne były już gotowe, tytuł gry pozostał niezmieniony, co miało w przyszłości skonfundować wielu odbiorców. Nie pomogły tłumaczenia, że to nie tak, że nazwa ma charakter metaforyczny i odnosi się do całego świata gry. W końcu, w 1994 roku niefortunnie zatytułowana Arena ujrzała światło dzienne.

Wielu z Was spodziewa się zapewne, że w tym miejscu napiszę, iż pomimo wcześniejszych trudności, premiera zakończyła się spektakularnym sukcesem. A figę! Powiem więcej, patrząc z dzisiejszej perspektywy na katastrofę marketingową, jaką okazała się pierwsza część Elder Scrolls, aż trudno uwierzyć, że nie była zarazem ostatnią. Pierwszym zwiastunem tragedii było opóźnienie premiery, co zaowocowało przegapieniem lukratywnego okresu świątecznego w 1993. Ostatecznie Arena trafiła do sklepów w kwietniu następnego roku. Z uwagi na olbrzymią liczbę niedoróbek, gra została zmiażdżona przez większość recenzentów, i początkowo sprzedała się w żenującej nawet jak na owe czasy liczbie trzech tysięcy egzemplarzy. Szefowie Bethesdy pogodzili się z porażką, będąc absolutnie przekonanymi, że w ciągu kilku miesięcy zmusi ich ona do zwinięcia interesu. Tymczasem jednak stała się rzecz niespodziewana – z miesiąca na miesiąc gra zaczęła sprzedawać się coraz lepiej. Okazało się, że pomimo chłodnego przyjęcia, znalazła się spora rzesza odbiorców, którzy docenili jej zalety i w krótkim czasie Arena z niewypału stała się niszowym hitem. A zalet owych było wcale niemało – pomijając rzeczywiście schrzanioną warstwę techniczną i sypiący się kod. Koncepcja otwartego świata swobodnie przemierzanego przez stworzoną przez gracza postać w połączeniu z walką w czasie rzeczywistym (rzadkość w ówczesnych RPG) kryła w sobie olbrzymi potencjał. I wielu go dostrzegło i doceniło, w czym z pewnością nie przeszkodził fakt, że oprawa gry przebijała większość konkurentów z gatunku.

Zaskoczeni, ale i uradowani narastającym sukcesem gry, panowie z Bethesdy nie marnowali czasu na świętowanie i z przytupem zabrali się za kontynuację. Początkowo miała ona rozgrywać się w krainie Morrowind, jak większość z Was jednak wie, ostatecznie gracze musieli poczekać jeszcze kilka lat na zwiedzenie tej prowincji. Elder Scrolls: Daggerfall ukazał się na półmetku 1996 roku (tym razem obyło się bez specjalnej obsuwy) i mimo że nadal daleko mu było do ideału, stanowił milowy krok w stosunku do swego poprzednika. O ile postacie nadal były dwuwymiarowymi sprite'ami, świat gry zbudowano już w oparciu o silnik 3D (a nie „ściemniane" 3D, jak to wcześniej bywało).

PATRZĄC Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY NA KATASTROFĘ MARKETINGOWĄ, JAKĄ OKAZAŁA SIĘ PIERWSZA CZĘŚĆ ELDER SCROLLS, AŻ TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE NIE BYŁA ZARAZEM OSTATNIĄ

O skoro już o świecie gry mowa – bez wątpienia stanowił on najważniejszy i najbardziej doceniony element Daggerfalla. Oddany do eksploracji teren był jak na owe czasy olbrzymi – w połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy pierwsze GTA istniało jeszcze zaledwie w odległych planach, Bethesda dała graczom do dyspozycji rozległą krainę, która naprawdę zdawała się żyć własnym życiem, niezależnie od poczynań głównego bohatera. Do tego dochodziły spore możliwości w kreowaniu postaci, tworzenia własnych czarów, przyłączania się do różnorodnych frakcji i podejmowania się pokaźnej liczby zadań, a nawet ekstrawagancje w rodzaju opcji kupna wierzchowca czy domu. Nie ulega wątpliwości, że gra potrafiła urzec skalą i ambicjami, pomimo wszystkich swych wad. A tych wciąż było niemało. Wielu narzekało, że spora część obszarów (a zwłaszcza lochów) powtarzała się do znudzenia w różnych lokacjach, duża część questów też była do siebie bliźniaczo podobna. Przede wszystkim jednak, pomimo że daleko jej pod tym względem do rozchodzącej się w szwach Areny, Daggerfall



wciąż był programem mocno zarobaczonym. Liczba upierdliwych błędów i niedoróbek szybko zaowocowała przechrzczeniem gry przez jej wielbicieli na Buggerfalla. Pomimo wszystkich błędów i wypaczeń, Daggerfall odniósł spory sukces i przypieczętował status Elder Scrolls, jako popularnej serii.

Po wydaniu Daggerfall autorzy ponownie rzucili się w wir pracy, tym razem nad kilkoma tytułami naraz. Pierwszym z nich był Battlespire, początkowo planowany jako rozszerzenie do Daggerfalla. Ostatecznie przekształcił się w samodzielną grę, skoncentrowaną – w przeciwieństwie do poprzedników – wyłącznie na penetrowaniu lochów (a właściwie korytarzy tytułowej wieży) i zarzynaniu kolejnych fal potworów. Tym samym rozbudowanego RPG-a przekształcono w hack'n'slasha z widokiem z pierwszej osoby. Po raz pierwszy w historii serii pojawił się także tryb multiplayer. Nie pomógł on jednak grze odnieść sukcesu – fani narzekali na nadmierne uproszczenia, a przede wszystkim – po raz kolejny z rzędu – powalającą liczbę bugów, skutecznie uniemożliwiających sensowną rozgrywkę. Nic dziwnego, że niedoróbki stały się już wówczas znakiem rozpoznawczym serii, i zarazem jej największą zmorą. Drugim z „przerywników" pomiędzy regularnymi częściami Elder Scrolls okazał się Redguard. Podobnie jak Battlespire, i ten tytuł odchodził w znacznym stopniu od tego, za co wielu graczy pokochało Daggerfalla. Tym razem jednak, zamiast w rąbankę, grę role-playing przekształcono w uproszczone action-adventure zainspirowane Tomb Raiderem i Prince of Persia. Co prawda grafika prezentowała wysoki poziom, a trójwymiarowe lokacje budziły szacunek liczbą detali, ale cena, jaką przyszło graczom zapłacić za te luksusy, okazała się zbyt wysoka. O ile jeszcze przerzucenie widoku z oczu postaci za jej plecy nie wzbudziło większych kontrowersji, o tyle brak jakichkolwiek możliwości kreacji bohatera i gruntowne wykastrowanie gry z elementów RPG mało który fan był w stanie przełknąć. Dlatego też ambitny plan zapoczątkowania osobnej serii Elder Scrolls z uproszczoną rozgrywką ostatecznie spalił na panewce, a komercyjne klapy Battlespire i Redguarda ponownie postawiły Bethesdę na krawędzi bankructwa. Jak wspomina owe czasy obecny szef firmy: „Wykonaliśmy kilka nietrafionych posunięć. I kiepskich gier".

Nie wszyscy zdają sobie sprawę, że prace nad kolejną pełnoprawną odsłoną serii, zatytułowaną roboczo Tribunal, ruszyły niedługo po wydaniu części drugiej. Początkowo gra miała chodzić na ulepszonej wersji silnika zastosowanego w Battlespire, a skala świata miała co najmniej dorównywać tej z Daggerfalla. Parę lat i jedną zmianę engine-'u później zdecydowano się na ostateczny tytuł Morrowind. Za zmianą nazwy poszły istotne korekty koncepcyjne. Wychodząc z założenia, że jakość liczy się bardziej niż ilość, teren gry ograniczono, starając się w zamian uczynić go bardziej zróżnicowanym i ciekawszym do zwiedzania. Prace przeciągały się, do Bethesdy spływało coraz więcej ludzi (ponoć w trakcie produkcji Morrowinda firma potroiła liczbę pracowników), zaś rezultat ich wysiłków wylądował w sklepach na wiosnę 2002 roku. Przy okazji seria zaliczyła swój konsolowy debiut, zaszczycając swą obecnością pierwszego Xboxa. Mówiąc krótko, Morrowind był dokładnie tym, na co czekali miłośnicy serii – powrotem do stricte RPG-owych korzeni i tradycji Daggerfalla, a wszystko to w oprawie godnej XXI wieku (a także dosyć burej palecie kolorów, co nie wszystkim z kolei się spodobało). Koniec końców, Elder Scrolls powróciło do formy, zaś Morrowind stał się pierwszym dużym sukcesem firmy od 1996 roku. Dla Bethesdy był to wóz albo przewóz, zapewne więc po ogłoszeniu pierwszych wyników sprzedaży szefostwo firmy odetchnęło z ulgą. Po czym postanowiło szybko pójść za ciosem i w ciągu pierwszego roku od premiery wydać dwa dodatki: nieco skromny pod względem zawartości Tribunal i lepiej przyjęty Bloodmoon.

Sukces Morrowinda stanowił dla Bethesdy łyk świeżego powietrza, który pozwolił im ze wznowionymi siłami wziąć się za opracowanie kolejnej, czwartej już części sagi. Pora była jak znalazł – wszak wielkimi krokami nadchodziła kolejna generacja konsol, oferująca nowe, ekscytujące możliwości. Czym prędzej rzucono się zatem w wir pracy, której owocem okazał się być wydany w 2006 roku (kilka miesięcy po premierze Xboxa 360) Elder Scrolls IV: Oblivion. Mimo iż sukces konsolowej wersji tego tytułu jest niezaprzeczalny, boleśnie wytknął on także pewne ograniczenia systemu. Świat gry był co prawda pieczołowicie dopracowany i wyposażony w doskonały silnik fizyczny, ale animacja dostająca regularnych napadów czkawki, w połączeniu z nagłym pojawianiem się obiektów czasami na kilka metrów przed bohaterem nieco psuły ogólne wrażenie. Nie pomogła też dyskusyjna (łagodnie mówiąc) polityka Bethesdy w kwestii DLC – płatna zbroja dla konia stała się symbolem wyłudzania od graczy pieniędzy za duperele.

A jednak, summa summarum, Oblivion okazał się finansowym strzałem w dziesiątkę i szybko doczekał się, podobnie jak jego poprzednik, dwóch rozszerzeń – pierwszego, tradycyjnie średniackiego, Knights of the Nine i dużo ciekawszego Shivering Isles. Przez jakiś czas w planach była także wersja Obliviona na PSP, wygląda jednak na to, że w tej kwestii na dobrych chęciach się skończyło. Czy zatem doczekamy się kolejnej części Zwojów? Bez wątpienia. Co prawda oficjalne stanowisko Bethesdy jeszcze w zeszłym roku brzmiało: „W najbliższym czasie nie będziemy pracować nad Elder Scrolls V", ale kilka miesięcy to w tej branży masa czasu. Poczekamy, zobaczymy. ■■

KLASA SAMA DLA SIEBIE

Nie ulega wątpliwości, że seria Elder Scrolls ma liczne rzesze fanów, wypada jednak wspomnieć, że równie wielu graczom specyfika rozgrywki nie przypadła do gustu. Bo co by nie mówić, jest owa specyfika bardzo... Eee... Specyficzna. Bethesda ma swoje unikalne podejście do gatunku i dla tych, którzy je podzielają, każda kolejna część to kilkadziesiąt do kilkuset godzin wyekstrahowanej ekstazy. Zaś dla innych, pierwszorzędny środek nasenny.

Cóż więc składa się na wizerunek idealnej gry RPG według firmy z Maryland? Przede wszystkim, fabuła stanowi zaledwie pretekst do wrzucenia gracza do wielkiego świata, zatem miłośnicy wciągających narracji i lasujących mózg zwrotów akcji nie mają tu czego szukać. Podobnie wygląda sprawa z dialogami, które w ES pełniły zawsze czysto użytkową funkcję. Prawdziwy twardziel nie słucha pogaduszek NPC-ów, żeby zachwycać się kwiecistymi zwrotami, tylko żeby dowiedzieć się czegoś istotnego dla rozgrywki (np. jak dojść do miasta X i gdzie w nim znaleźć pacjenta do zaciukania Y). Questy także nie muszą być przesadnie odkrywcze, a po prawdzie do Morrowinda włącznie, wiele z nich bywało dosyć głupawych i schematycznych. Za to pod względem możliwości rozwoju postaci, liczby stworów do ukatrupienia, świecidełek do znalezienia i miejsc do zwiedzenia, mało która gra może się z dziełami Bethesdy równać. Krótko mówiąc, stopień uwielbienia (bądź takowego absolutny brak) zależy – jak to często bywa – od indywidualnych upodobań.

MATTWE PIKSELE

Sztywniak zalegający w tym miesiącu w naszym małym prosektorium został nie tyle wygrzebany z mogiły, co zdrapany z buta kosmicznego komandosa. Zapewne nigdy nie wychyliliście z nim browara, ani nie dyskutowaliście o swoich ulubionych kapelach, ale z widzenia z pewnością znacie go wszyscy świetnie. Przed Państwem jedyny w swoim czarnym, ociekającym śluzem rodzaju Obcy prosto ze zwichrowanej wyobraźni H.R. Gigera. Tym razem jednak w wydaniu, z którego dotąd go nie znaliście. I zapewne jeszcze długo nie poznacie. Niestety.

Rozpoczęcie prac nad Aliens: Crucible, znanym także pod roboczym kryptonimem Project Connecticut, obwieszczone zostało światu w okolicach Gwiazdki 2006. Miała to być gra RPG osadzona w świecie, w którym niecne korporacje posyłają na śmierć oddział po oddziale Marines, w którym zawierzanie własnego życia odczytom wykrywacza ruchu nie zawsze jest najmądrzejszym posunięciem, w którym – last but not least – nikt nie usłyszy Twojego krzyku. Przykuwa uwagę już sam pomysł wykorzystania licencji Obcego w innej formie niż strzelanka. Jeszcze więcej głów zwróciło się w stronę projektu kiedy ogłoszono, że nad produkcją czuwa Obsidian – studio odpowiedzialne za takie tytuły, jak KotOR 2 czy Neverwinter Nights 2. Co by nie mówić – potencjał był naprawdę duży. Jakież było zaskoczenie (i rozczarowanie) wszystkich zainteresowanych, kiedy po pierwszej oficjalnej zapowiedzi wieści na temat gry ustały jak facehuggerem zduszone. Żadnych screenów, zapowiedzi, bodaj słowa o fabule czy planowanych mechanizmach rozgrywki. Grobowa cisza utrzymała się aż do samego końca – smutnego, jak się niestety okazało. Crucible zostało po cichu zarżnięte przez Segę, niedoszłego wydawcę gry.

Z powodu lichej ilości informacji na jej temat, wielu przypuszczało, że gra została uśmiercona w bardzo wczesnym stadium prac i tak naprawdę całe przedsięwzięcie skończyło jako zbieranina pomysłów w głowach kilku zapalonych projektantów. Wkrótce jednak na łono Internetu wyciekła przygarść niepublikowanych wcześniej szkiców i grafik, które zadają temu przypuszczeniu kłam. Co zatem można z nich wywnioskować? Prawdopodobnie rozgrywka nie odbiegałaby specjalnie od tego, co mogliśmy ujrzeć chociażby w gwiezdnowojennych tytułach spod znaku BioWare – grafiki koncepcyjne przedstawiają kilka lokacji, m.in. opanowane przez Obcych wnętrza kolonii, odpychające, zlane zimnym światłem jarzeniówek korytarze bazy, sterylne laboratorium, hangar wyładowczy... Wszystko utrzymane w znanej z filmów kolorystyce i stylu wizualnym, i odpowiednio mroczne (co pozwala sądzić, że obeszło by się bez masowego tłuczenia XP poprzez rozwalanie kosmitów na skąpanej w słońcu polanie). Widniejące tu i ówdzie logo Weyland-Yutani sugeruje, że korporacja odgrywałaby znaczącą rolę w fabule, i prawdopodobnie nie zabrakłoby kilku matactw i nielegalnych eksperymentów na istotach pozaziemskich (nota bene – założenie aż prosi się o system lojalnościowy w rodzaju Paragon/Renegade z Mass Effect). Ciekawie też prezentują się opublikowane modele postaci (żołnierzy i naukowców), a także broni, pojazdów (sekwencje jazdy/lotu?), czy wreszcie różnych podgatunków tytułowych przyjemniaczków – od facehuggera do kolosa przypominającego skrzyżowanie Obcego z Pudzianem.

Niestety, z powodu rozlicznych cięć finansowych w Sedze nie dane nam było się przekonać o jakości efektu końcowego. Szkoda, być może gra wyniosłaby w końcu Obsidian z pozycji kolesi od tłuczenia sequeli do roli producenta własnych przebojów. No cóż, pozostaje czekać na Fallout: New Vegas i Alpha Protocol. I tylko Obcego szkoda. RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 03/2000 #19

Marzec 2000. Na okładce (z lekka wymiętej w przypadku mojego egzemplarza, który miał pecha skąpać się w wannie) tym razem straszy Herr Birkin, zwiastujący rezydujące w magazynie dziewięć stron czystego zła – cztery poświęcone na artykuł opisujący korzenie zombiaczej sagi i związany z nią fenomen, plus trzy recenzje: Resident Evil 2 w wersji na N64, niespecjalnie udany Gun Survivor, a także (bardzo udany z kolei) debiut serii na DC w postaci Code Veronica. Przy okazji można dowiedzieć się, który znany reżyser horrorów stworzył telewizyjny spot RE2, a także gdzie po raz pierwszy pojawiło się słowo „zombiak".

Poza tym tłustym kąskiem dla miłośników grywalnej grozy, w numerze istna uczta dla fanatyków japońskiej (choć nie tylko) odmiany RPG – na sześciu stronach rozpychają się zapowiedzi nadchodzących propozycji z gatunku (m.in. Eternal Ring i Evergrace – ktoś je jeszcze pamięta?). Dodatkowy smaczek fani japońszczyzny odkryć mogą w dziale newsów, przynoszącym wieści nie o jednej, nie dwóch, a trzech nadchodzących wielkimi krokami częściach Final Fantasy (IX na PS one, X na PS2 i sieciowej XI).

Fascynującym reliktem minionej epoki okazuje się być obszerna relacja z ATEI 2000 Arcade Show – odbywającej się wówczas w Londynie imprezy poświęconej wyłącznie automatom do gier. W marcu 2000 dział recenzji zdominowały w tym miesiącu wszelkiej maści naparzanki (Marvel vs. Capcom, Street Fighter EX2, Samurai Shodown: Warriors Rage 2), samochodówki (Rally Championship, Crazy Taxi!) i latane strzelaniny (AeroWings, Space Debris) – czyli gatunki niegdyś zgodnie rządzące krainą konsol, a dziś pociesznie gibające się w bujanych fotelach, pykające wspólnie faję wodną i wspominające stare dobre czasy. W dalszej części działu kryje się recka Vagrant Story – dla wielu z pewnością czarny koń miesiąca, a zarazem bezprecedensowy przypadek recenzji bez ramki z oceną (przyczyny nie zdradzę, kto ma niech sprawdzi). Crapem numeru jednogłośnie okrzyknięty zostaje Barbie Super Sports. ***„Jedynym adresatem gry wydaje się być leniwa młodsza siostra, której nie chce się naprawdę nauczyć jeździć na desce albo rolkach"***, tak sprawę pointuje Anek, po czym wystawia zgrabne 2/10. Jak wiemy, pozbawiona organów rozrodczych plastikowa heroina po dziś dzień nie znalazła sposobu, by zaistnieć w umysłach graczy. Powinna brać przykład z Legoludków. Ach, byłbym zapomniał, na deser recenzja Harvest Moon 64, gry która (wedle słów Banana) ***„ma obudzić rolnika, który drzemie w każdym z nas"***.

Poza tym standardowo. Coraz obszerniejszy kącik Pocket, zawierający m.in. porównanie techniczne stareńkiego Game Boy Color z nadciągającym coraz większymi krokami Game Boy Advance, garść opisów (m.in. Vagrant Story i Gran Turismo 2), Tips & Tricks, oraz kolejne wydanie Starej Szkoły (tym razem poświęcone przygodom Harry'ego Pitfalla). Stawkę kończy kolejny poczytny felieton Adriana Chmielarza, stanowiący zwieńczenie rozpoczętej miesiąc wcześniej wyliczanki pamiętnych momentów związanych z konsolami. Na pierwszym miejscu zakończenie pewnej skądinąd znanej gry RPG. Jakiej? Nie zdradzę, ale subtelnie podpowiem, że ma w tytule cyferkę „8". Jak uzasadnia swój wybór sir Chmielarz: ***„leżałem na łóżku i wydawało mi się, że chyba umarłem i obudziłem się w raju"***. Podobnych wrażeń nie miał zapewne po lekturze odpowiedzi na swój list czytelnik FAQ, którego Banan zrugał publicznie za, echem, dyskusyjny gust muzyczny (pamiętacie Eiffel 65?). ■

ZAGLĘBIONE W CZASIE

GAME MATE 2 WIRELESS REMOTE CONTROL JOYSTICKS

Dziś, drogie dziatki, przekonamy się, że jakkolwiek rewolucyjna nie wydawałaby się ostatnia dekada dla przemysłu gier, wszystko i tak zostało już wymyślone w latach osiemdziesiątych. Prawdopodobnie przez Atari.

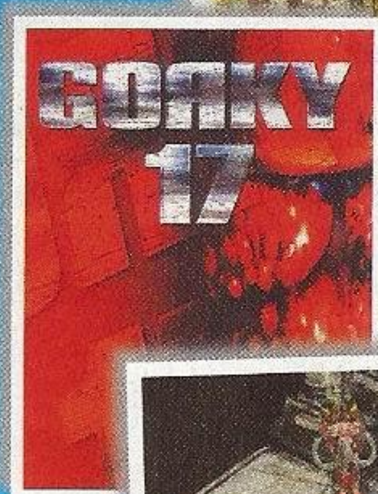
Tak jest w przypadku bohatera niniejszej odsłony kącika. Zanim jednak przejdziemy do rzeczy, zastanówmy się przez chwilę co zmieniło się w kontrolerach do gier w ciągu ostatnich paru lat? Nie, nie chodzi mi o Wiilota, rewolucja którą mam na myśli była bardziej subtelna i dotyczy bardziej prozaicznych joypadów. Byliśmy świadkami pojawienia się analogowej gały, wkrótce potem drugiej, a jednocześnie czegoś nam jakby ubyło. Wiecie, to długaśne coś, o co regularnie potykaliście się wracając przed konsolę z kibelka. Tak, chodzi o... Uwagaa... Kabel. A w zasadzie jego brak.

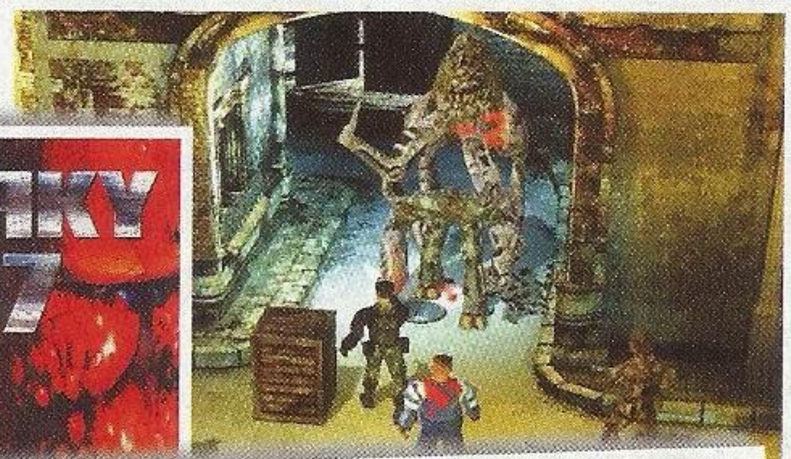
Nie da się ukryć, że bezprzewodowy joypad bardzo szybko zadomowił się w branży i wielu pewnie już zapomniało, że standardem stał się zaledwie parę lat temu. Co nie znaczy, że nikt nigdy wcześniej o tym udogodnieniu nie pomyślał. Jak się okazuje, kiedy pod telewizorami królowało Atari 2600, matczyna firma urządzenia we współpracy z Game Mate zaoferowała graczom możliwość wyzwolenia się z opresyjnego ograniczenia przewodu łączącego joystick z konsolą. Jak się to odbywało? Doprawdy, bez zbędnych ceregieli – ot, dzięki podłączeniu specjalnej nakładki zamieniającej stary dobry joystick Atari w budzący grozę tłuczek do mięsa, całe pięć osób, które kupiło ten wynalazek, mogło sterować wydarzeniami na ekranie za pośrednictwem mistycznej siły znanej jako fale radiowe. I nie zgadniecie, ustrojstwo nawet działało.

Czemu zatem konkurencyjne firmy nie poszły w ślady Atari i standard bezprzewodowego kontrolera nie przyjął się dwadzieścia lat wcześniej? Z kilku drobnych, choć nieco kłujących (nie tylko w oczy) szczegółów. Po pierwsze – same joysticki nie wystarczały do gry. By urządzenie działało, należało podłączyć do konsoli niemałych rozmiarów odbiornik. Po drugie – zarówno nakładki na dżojach, jak i wspomniany odbiornik, wyposażone były w pokaźnych rozmiarów rozkładane anteny, które nieco kłóciły się z zamysłem zwiększenia komfortu gry. Koniec końców, wynalazek szybko zdechł z powodu braku zainteresowania, zaś dziś jest cenionym nabytkiem dla kolekcjonerów. Trudno powiedzieć, czy z racji małej liczby wyprodukowanych egzemplarzy, czy raczej różnorodności zastosowań w dziedzinie samoobrony. No bo sami przyznacie – nie dość, że można takim bydlęciem zatłuc napastnika w ciemnym zaułku, to jeszcze dźgnąć go anteną w oko na do widzenia. Najlepszy scyzoryk się chowa. ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

GORKY 17





Metropolis pod wodzą Adriana Chmielarza było barwną ekipą, nie bojącą się podejmować wyzwań i maczać paluchów w różnorodnych gatunkach gier. Zaczynali od przygodówek, ale dość szybko postanowili poszerzyć repertuar, czego pierwszym wyrazem stała się staroszkolna strzelanina Katharsis. A kolejnym – tytuł, którym dziś się zajmiemy. Wydane w 1999 roku Gorky 17 (na Zachodzie znane jako Odium) to ciekawy przypadek gry nie do końca dającej się sklasyfikować. Eklektyczna mieszanka horroru, gry taktycznej i role-playing, czerpiąca pełnymi garściami zarówno z gier pokroju Jagged Alliance, jak i dorobku japońskich RPG, a nawet Resident Evil. Ale od początku...

Rok 2008. Z niewyjaśnionych przyczyn Rosjanie serwują jednemu ze swych tajnych miasteczek, przeznaczonych do szkolenia agentów, mały nalocik dywanowy, doszczętnie zrównując je z ziemią. Jak nietrudno się domyślić, szefostwu NATO cała sprawa wydaje się mocno śmierdząca, a mało kto zawierza tłumaczeniom strony rosyjskiej, jakoby bombardowanie było pijackim dowcipem radiooperatora Saszy. Jeszcze ciekawiej robi się, gdy wysłana na miejsce ekipa ratunkowa ginie bez wieści (oho, Raccoon City się kłania), co zmusza siły międzynarodowe do rzucenia do miasteczka kolejnej ekipy ratunkowej mającej odnaleźć poprzednią ekipę ratunkową (ciekawe ile tych ekip zamierzali jeszcze posłać) i przy okazji wyjaśnić co tam się do cholery jasnej dzieje. Ten właśnie oddział dostaje pod opiekę grający. Tu także czeka na polskich graczy spory zawód – jako, że gra miała przede wszystkim sprzedać się na Zachodzie, dowódcą ekipy uczyniono Kanadyjczyka Cole'a Sullivana. Jednym z jego podwładnych jest co prawda nasz rodak, szkoda tylko, że aby dogodzić panującemu o nas wśród Anglosasów wyobrażeniu, z Polaka zrobiono skończonego buca, mruczącego pod nosem jak bardzo lubi leżeć krzyżem przed najświętszą panienką i jak bardzo nie lubi ruskich. No cóż, wymogi rynku, w tym przypadku ponoć konkretnie amerykańskiego wydawcy. Trudno.

Kiedy już jednak przejdziemy do samej rozgrywki, zaraz robi się ciekawiej. Prowadząc trzech zabijaków po klimatycznych, pieczołowicie wystruganych ulicach miasteczka, zbieramy przedmioty, zdobywamy kolejne poziomy doświadczenia, rozwiązujemy prościutkie zagadki i odkrywamy kolejne mroczne sekrety. Nagle, ni stąd ni zowąd możemy zostać zaatakowani niczym w jRPG przez niewidzialne wcześniej wraże siły, co gra obwieści przenosząc nas na ekran bitewny. I tu zaczyna się najciekawsza część Gorky 17. Potyczki rozgrywają się w turach, na planszy podzielonej na pola, ot – lekko zmodyfikowany standard. Odpowiednie ustawienie wojaków, a także dobór ekwipunku, pełni kluczową rolę i nierzadko zmusza szare komórki grającego do wytężonej pracy. Perełkę stanowią przeciwnicy – napotykane mutanty zaprojektowane zostały wprost rewelacyjnie. Groteskowe plątaniny mięsa i mechanicznych elementów potrafiły onegdaj napędzić stracha nawet zanim gracz poczuł na własnej skórze ich druzgoczące ataki. Ich cierpienie, trud z jakim się poruszają i atakują jest niemal namacalny.

Podsumowując, jeśli ktoś nie miał okazji odwiedzić Gorky 17, serdecznie polecam nadrobić zaległości. Oprawa nie zestarzała się przesadnie – dwuwymiarowe tła nie utraciły po latach atmosfery, a projekty postaci pomysłowości. Podobnie pulsująca muzyka autorstwa jedynego w swoim rodzaju Adama Skorupy. Niestety, gra ukazała się jedynie na PC (w owych czasach idea polskiej produkcji na konsolach występowała jedynie w sferze marzeń), ale za to ruszy dziś na byle rzęchu. Dajcie jej szansę, bo to jedna z ciekawszych pozycji stworzonych nad Wisłą. ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Geese Howard
- **Znany też jako:** Nightmare Geese
- **Cechy charakterystyczne:** Wysoki, atletycznie zbudowany, blond włosy przylizane do tyłu, paskudny uśmiech. Podczas walki ubrany zazwyczaj w czerwone workowate portki i białą rozchełstaną koszulę. Na bardziej oficjalne okazje preferuje ubiór galowy – purpurową koszulę z czerwonym krawatem i białą kamizelką (z powyższego wnioskujemy, że poszukiwany może być daltonistą) albo bardziej ortodoksyjny garnitur
- **Pierwszy występek:** 1991 rok – zabójstwo
- **Znane przewinienia:** Organizowanie nielegalnych walk, korupcja, porwania, zabójstwa
- **Współpracownicy:** Mr Big, Wolfgang Krauser
- **Zbrodniczy życiorys:** Wieloletni przywódca przestępczego półświatka, bezlitosny i amoralny, odpowiedzialny za niezliczone morderstwa, wymuszenia i porwania. Wydawało się, że jego krwawe rządy zostały zakończone, kiedy uległ nieszczęśliwemu wypadkowi (potknięcie połączone z odbiciem się od nogi przeciwnika, zakończone lotem pikującym z dachu wieżowca), wkrótce jednak powrócił jakimś cudem (tudzież koszmarem) do życia. Bolesna nauczka nie przeszkodziła Geese'owi w kontynuowaniu zbrodniczego dzieła, co wyraźnie wskazuje, że w tym przypadku resocjalizacja nie wchodzi w grę
- **Zalecane postępowanie:** Howard to ciężki orzech do zgryzienia, z którym nawet specjaliści od walki wręcz mogą mieć nielichy problem. Najlepiej nie angażować się w bezpośrednią walkę, tylko z miejsca potraktować pacjenta taserem. Ewentualnie, dzwonić po któregokolwiek z funkcjonariuszy Bogardów (Andy'ego lub Terry'ego, nie mylić z Humphreyem, bo strasznie go to wkurza)
- **Dokumentacja zbrodni:**
  - Fatal Fury (1991)
  - Fatal Fury Special (1993)
  - Art of Fighting 2 (1994)
  - Fatal Fury 3: Road to the Final Victory (1995)
  - Real Bout Fatal Fury (1995)
  - King of Fighters 96 (1996)
  - Real Bout Fatal Fury Special (1997)
  - King of Fighters 97 (1997)
  - Real Bout Fatal Fury 2 (1998)
  - SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium (1999)
  - Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 (2000)
  - King of Fighters 2000 (2000)
  - Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001 (2001)
  - King of Fighters 2002 (2002)
  - King of Fighters 2003 (2003)
  - SNK vs. Capcom: SVC Chaos (2003)
  - King of Fighters XI (2005)
  - Neo Geo Battle Coliseum (2005)
  - King of Fighters Neowave (2006)
  - King of Fighters: Maximum Impact 2 (2006)
  - King of Fighters 98 Ultimate Match (2008)

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 3: FULL

NAKŁAD WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

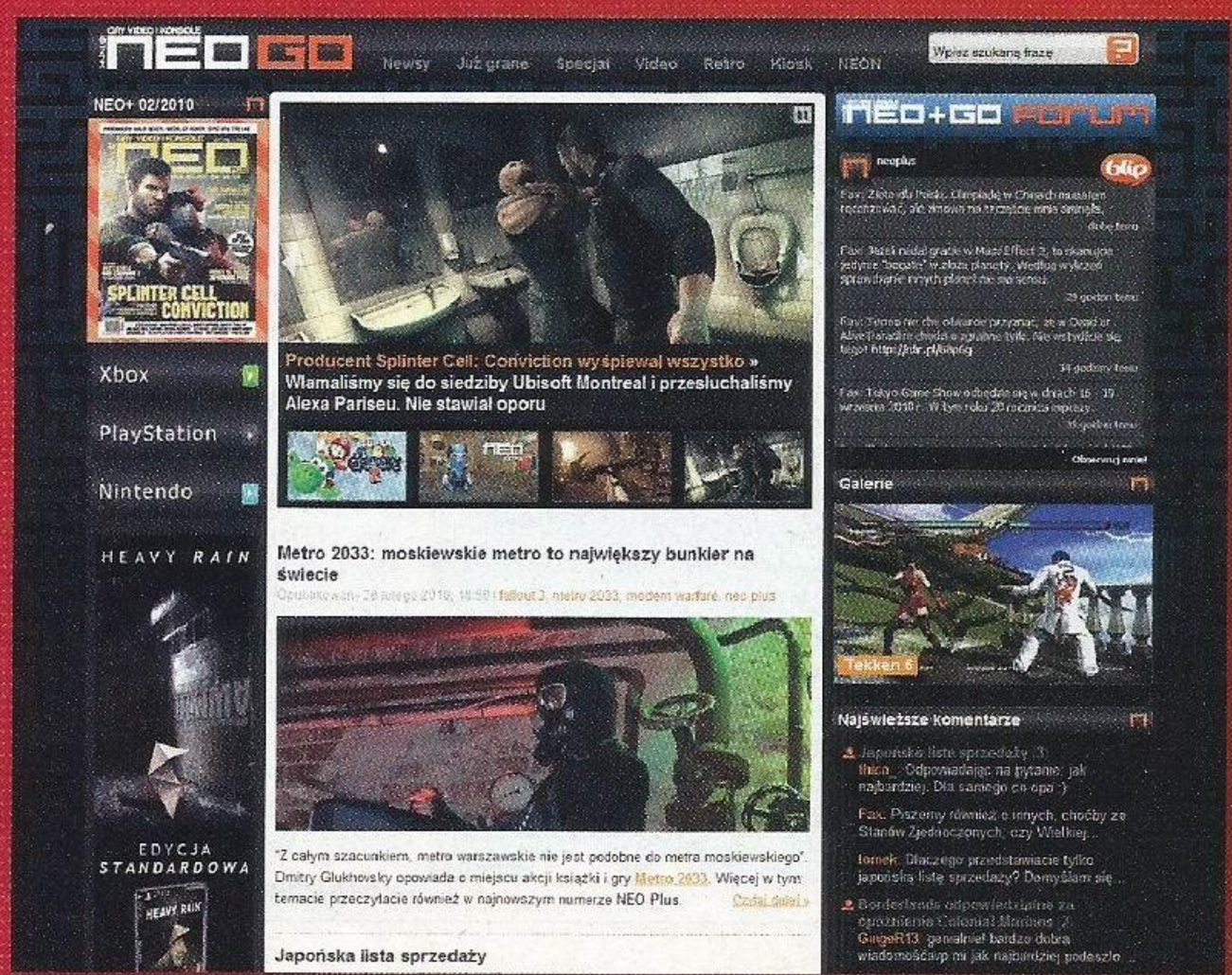
JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

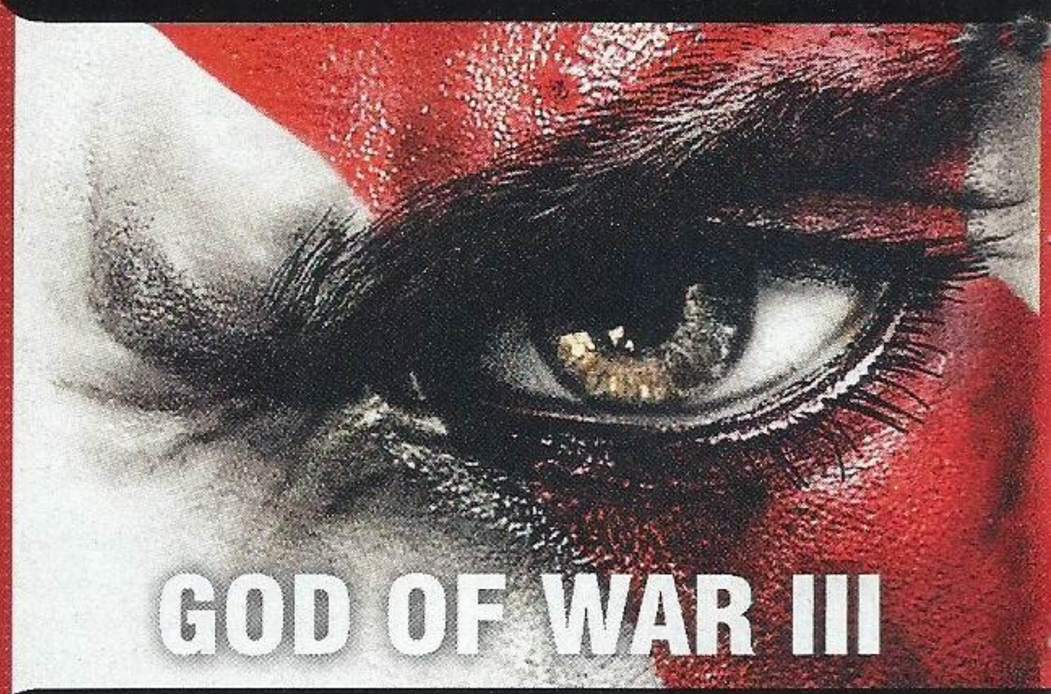
W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

ZAPRASZAMY NA

http://neogo.pl



w marcu na neogo.pl premierowe materiały z



oraz codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Miesiące lecą, a Wy nie wymiękacie, ponownie otrzymałem końską dawkę korespondencji. I bardzo dobrze. W dzisiejszym odcinku motywem przewodnim dyskusji jest głupota w odmianach mnogich, a różnorodnych, wzbogacona dawką konstruktywnej krytyki. Zapraszam do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Według mnie powinno być więcej recenzji. Pozdrawiam, Preciak.

Spoko, tylko najpierw musisz zacząć wydawać w Polsce więcej gier.

↘ Witam, czy na PlayStation 3 kupionym w Polsce można odpalić grę w wersji NTSC?

Gry na PS3 pozbawione są blokad regionalnych, więc nie powinieneś mieć z tym problemu.

↘ Co to jest Blur?

Blur to: a – brytyjski zespół muzyczny; b – piosenka autorstwa znanej szansonistki Britney Spears; c – postać z uniwersum Marvela; d – efekt graficzny stosowany m.in. w grach polegający na rozmyciu obrazu, bądź wybranych jego elementów; e – mająca ukazać się na wiosnę gra wyścigowa autorstwa Bizarre Creations. Do wyboru, do koloru.

↘ Czym sie różni skill od manuala?

W naszym slangu skill to to, co masz w głowie, a manual określa zręczność Twoich paluchów.

↘ Elo. Chciałbym wiedzieć czy będzie kontynuacja Ninja Gaiden na obecną generację konsol. Po wydaniu NG Sigma 2 mam cichą nadzieję, że jeszcze pogram w NG3 na 360-tkę.

Można założyć, że tak. Team Ninja niedawno zapowiedzieli, że z pewnością będą kontynuować serię, a obecna generacja konsol jeszcze trochę pożyje.

↘ Pomocy, nie mogę przejść ceremonii pogrzebowej w Lost Odyssey. Kaim Argonar.

Musisz poruszać trzymaną pochodnią naśladując ruchy stojącej przed Tobą postaci. Nie Ty jeden masz z tym problem, ale po kilku próbach powinno się udać.

↘ Siema, zapewne skończyliście trzeci poziom w BioShocku 2 (nie pamiętam nazwy, ten z braćmi Wales), więc jak dostać się do Power to the People, które znajdują się za takimi kratami?

Jeśli dobrze kojarzę, musisz wejść po schodach, wbić się do zamkniętego pomieszczenia i zeskoczyć przez dziurę w podłodze.

↘ Słuchajcie mnie i bądźcie mi posłuszni... Oj, przepraszam, to nie ta stacja. Jaką grę na X360 polecicie w postapokaliptycznych klimatach? Mam Fallout 3 + dodatki i Borderlands. Pozdro za kawał dobrego pisemka i oby tak dalej. HaryONE1pl.

Chwała HaryONE1pl... Ekhem, znaczy się, te najlepsze już masz. Pozostaje masterować je w oczekiwaniu na Rage i Metro 2033 (już za chwileczkę).

↘ Witam. Dacie krótką recenzję japońskiej wersji Kingdom Hearts: Birth by Sleep?

Nie mogę obiecać, że krótką, ale jakąś damy na pewno.

ALE GŁUPI CI TWÓRCY GIER...

Witam, sporo lat upłynęło od czasów, w których zdarzało mi się regularnie kupować tzw. prasę branżową. Zaprawdę, zamierzchłe były to czasy. Z punktu widzenia większości Waszych czytelników, jawiące się zapewne jako starożytność, co najmniej. Nieprzetarte szlaki na rynku publikacji poświęconych wyłącznie grom przecierał wtedy zacny Top Secret, najpierw samotnie, potem zaś, wespół w zespół, z Secret Service. Przyznać trzeba, iż była to ze wszech miar godna kontynuacja prehistorycznych tradycji prehistorycznej rubryki Co Jest Grane, drukowanej regularnie na środkowych stronach miesięcznika BAJTEK. Było, minęło, nie wróci. Na rynku, co niewątpliwie cieszy, istne zatrzęsienie magazynów o grach, w tym i Wasz, który z przyjemnością regularnie przeglądam. A nawet kupuję. Czasami.

▶ **Zaprawdę, doceniamy. Czasami.**

Do napisania niniejszego listu skłonił mnie 131, lutowy numer NEO+. Można powiedzieć, że – pomimo skądinąd wysokiej jakości drukowanych tekstów, ciekawych felietonów, rzetelnych, obiektywnych recenzji tudzież zabawnych odpowiedzi na listy – przepełnił on przysłowiową czarę goryczy. Otóż, w tzw. szeroko rozumianym głównym nurcie, zarówno na forach, jak i w poświęconej grom prasie, da się zaobserwować pewna iście kuriozalna, acz nader wyrazista tendencja. Mianowicie, z zażartością godną lepszej sprawy, broni się debilnych scenariuszy gier i całej masy kretyńskich rozwiązań fabularnych, jakimi twórcy gier nas raczą, zupełnie jakby istniało jakieś niepisane prawo, wręcz dogmat, zgodnie z którym historia opowiadana w grze powinna być obowiązkowo, miałka, banalna, nielogiczna i głupia.

▶ **Prawdę rzekłszy, nie dostrzegłem tendencji, o której piszesz. W większości recenzji, które zdarza mi się czytać, autorzy raczej przejeżdżają się po kalekich fabułkach. Pomijając może kilka popularnych serii, gdzie debilizm fabuły tłumaczy się przyjętą przez autorów konwencją.**

Ot, chociażby w recenzji Dante's Inferno pióra niejakiego Marcellusa, przeczytać można co następuje: ***„Wymaganie od gier poruszania tematów ważkich, niesienia jakiegoś wiekopomnego przesłania oraz nie wiadomo czego jeszcze, ale koniecznie głębokiego, jak książki Umberto Eco, jest niedojrzałym idealizmem na pograniczu naiwności."*** Powyższy cytat to typowy przykład wspomnianej propagandy. Uprawianej przez bardzo wielu, co ciekawe. Ciężko dociec, skąd się to bierze. Osobiście, mimo najszczerszych chęci, ciężko mi owo tajemnicze zjawisko zrozumieć.

▶ **Przede wszystkim chyba nie do końca zrozumiałaś, że niejaki Marcellus nie propaguje w pomienionej wypowiedzi odzierania gier z głębi, a jedynie dokonuje obserwacji takiego, a nie innego stanu rzeczy. Czyli robi mniej więcej to, co Ty w niniejszym liście. Duh!**

Logiczne jest oczywiście, że skoro da się zarobić na pięknych, choć bardzo głupich grach, to mało kto będzie marnował czas, energię i środki na cyzelowanie elementu dla sprzedaży nieistotnego, tj. fabuły lub, ewentualnie, jej szczątkowych elementów. Skoro jednak do pracy nad grą i tak zatrudnia się w dzisiejszych czasach potężną armię artystów i speców maści wszelakiej, od grafików począwszy, poprzez ekspertów od dźwięku, mistrzów władania bronią białą, kompozytorów, a na programistach skończywszy, to dlaczego miało by się nie dać zatrudnić do kompletu i kogoś, kto będzie trzymał pieczę nad fabułą i napisze ciekawą, spójną, oryginalną, a zarazem pasującą do typu i charakteru gry historię?

▶ **Wielu pozwala sobie na taki wydatek, niektórzy sięgają nawet po ludzi pióra (i niekoniecznie mam tu na myśli Rhiannę Pratchett). Spójrz na takie tytuły, jak BioShock, Mass Effect, Heavy Rain, kilka nadchodzących pozycji z Alanem Wake'iem na czele – nie wszystkich muszą przekonać przedstawione w nich historie, ale trudno nie zauważyć jak duży nacisk położono w nich na warstwę narracyjną, i że mimo wszystko COŚ próbują za jej pośrednictwem przekazać.**

Czy świetna, technicznie doskonała, dopracowana pod każdym względem gra ze świetną, dopracowaną fabułą, wolną od bardzo łatwych przecież do uniknięcia debilizmów a la: nieśmiertelna bogini zielenieje i wybucha od pojedynczego dziabnięcia kiczowatym mieczykiem, podczas gdy najsłabszego w grze wroga tym samym Barbie-złomem chlasnąć trzeba co najmniej kilka razy, żeby zdechł, to naprawdę taka straszna, niewybaczalna rzecz? Czy dobrze napisany, ambitny scenariusz psuje radość grania?

▶ **Przykład z dziabaniem zieleniejącej bogini, a właściwie jego związek z ambitnością scenariusza, nie do końca przebił się przez moją utwardzoną mózgoczaszkę. Poza tym, powiedzmy sobie od razu, że pomiędzy obrażającą inteligencję odbiorcy historyjką wymyśloną przez półdebila a wiekopomnym, dogłębnie poruszającym dziełem jest jeszcze spora przestrzeń. Jest w niej miejsce także na fabuły może i nie najmądrzejsze, nie mające ambicji wstrząsania posadami naszego jestestwa, ale za to sprawnie napisane, wciągające i dostarczające wystarczającej motywacji do gry.**

Tylko żeby nie było. Nie twierdzę, że wszystkie gry, w tym te spod znaku Tetrisa, powinny mieć obowiązkowo zwalający z nóg scenariusz godny Oskara, głębokie, zapadające w pamięć przesłanie, swój własny, oryginalny system filozoficzny, itd. Nie twierdzę, że przy grze głupiej nie można się świetnie bawić. Nie twierdzę, ze w ogóle nie ma gier dobrze napisanych. Są takowe. A i owszem. Seria Prince of Persia jest tu znamienitym przykładem. Nawiasem ujmując, to chyba najbardziej zawiły i, w odróżnieniu od tego, co można zobaczyć w God of War II, najlepiej poprowadzony wątek manipulacji czasem, jaki zdarzyło mi się widzieć. Nie tylko w grze. W ogóle. Film i literaturę wliczając.

▶ **Zgoda. Trylogia PoP to jeden z lepszych przykładów niegłupiej i wciągającej, a przy tym zupełnie nie nachalnej fabuły w grze.**

Twórcy trylogii Piasków dowiedli, że da się. Nie tylko oni, zresztą. Vide Heavenly Sword, Fallout, Beneath a Steel Sky... Owszem, da się. Niestety. I to jeszcze jak. Co gorsza, od zawsze się dało. Tym bardziej dziwią zastępy zapiekłych obrońców fatalnych scenariuszy mniej lub bardziej wybitnych gier, tworzonych z myślą o dorosłych, a napisanych jak dla przedszkolaków. Tych raczej głupawych.

▶ **Czy nam się to podoba, czy nie, fabuła w grach zawsze będzie elementem stojącym w cieniu grywalności. Mówił o tym ostatnio chociażby scenarzysta Assassin's Creed – twórca gry mając możliwość poprawienia jakości rozgrywki, nawet kosztem ogłupienia scenariusza, nie zawaha się ani chwili. I nie jestem pewien czy powinniśmy mieć mu to za złe. No dobra, czy w takim razie nie można połączyć głębokiej, inteligentnej historii z wciągającą rozgrywką tak, aby jedna nie wadziła drugiej, a wręcz przeciwnie – żeby się nawzajem uzupełniały i stapiały w przekonującą całość? Owszem, można. Tyle, że potrzeba do tego iskry geniuszu, która nie trafia się na co dzień, a bodaj i raz na pół roku. Najlepsze co może zrobić wymagający konsument to wychwycić owoc takiej iskry.**

Serdecznie pozdrawiam całą Redakcję, a w szczególności Kroogera.
nekromed

▶ **Pozdrawiamy również, w szczególności Ciebie.**
Marcellus: No i jeszcze ja muszę coś napisać, skoro zostałem oskarżony o propagowanie głupoty. Nastąpiło bowiem przykre nieporozumienie – ja po prostu nie wymagam od każdej gry wiekopomnej fabuły, a zwłaszcza od slasherów. I głupawa fabuła (nawet oparta o wielkie dzieło) w takowym nie skreśla go u mnie na starcie i nie skłania do użalania się nad debilizmem rozrywki, jaką są gry video. Tak samo, jak filmy Tromy nie każą mi krytykować całej sztuki filmowej za głupotę i tandetę. Tak czy inaczej, zapraszam do dalszej dyskusji, niekoniecznie w postaci podrzucanych w redakcji listów ;)

ALE GŁUPI CI GRACZE...

Witam – tym razem jedynie – całą Redakcję!

▶ **Witamy (aż) Cię ponownie.**

Kilka numerów wstecz napisałem do Waszej Redakcji list zawierający przemyślenia odnośnie zanikającego zjawiska kolekcjonowania gier. List ów ku mojej wielkiej uciesze został opublikowany, za co pragnę też podziękować. Obecnie zwracam się do Was jak i do wszystkich Graczy z kolejną refleksją, z tą różnicą, że dotyczącą sprawy poważniejszej

i z pewnością refleksją gorzką. Przemyślenia i pewna konstatacja dopadły mnie po lekturze jednego z listów z numeru styczniowego, a konkretnie listu Jakuba Tataja dotyczącego Video Games Live. Bardzo żałuję, że nie mogłem uczestniczyć w owym wydarzeniu, bo skoro jestem fanem muzyki i gier, powinno być to wydarzenie dla mnie obowiązkowe. Niestety, lekki brak organizacji, natłok obowiązków i wszelkie inne zależne bądź niezależne ode mnie czynniki przyczyniły się do mojej absencji.

▶ Nie będę pogłębiał Twego dyskomfortu psychicznego pisząc coś w stylu „Stary, żałuj że Cię tam nie było", ale stary... A, nieważne zresztą.

Gorzkie żale za nami, przejdźmy do meritum. Uderzył – ba! – zmiażdżył mnie niczym Kratos w trakcie swego złego dnia (swoją drogą – czy ów Spartiata miewa dobre?) fragment, w którym ww. autor listu opisuje wizerunek i prezencję obecnych na koncercie. Dresy? Koszulki? Pykanie na DS na podłodze w korytarzu. Zaraz, zaraz – cofam wzrok kilka linijek wyżej – może doznałem chwilowej halucynacji, otrzymałem ujemne modyfikatory do przyswajania tekstu, czytania ze zrozumieniem? Rzeczywistość okazała się równie brutalna, jak wspominany niedawno kontroler Helotów. Ja rozumiem, że koncert ów to nie był koncert stricte muzyki poważnej, nie odbywał się w filharmonii, był poświęcony „tym głupim, beznadziejnym, płytkim, grom", ale jednak... Był to koncert z orkiestrą, dyrygentem, więc był to swego rodzaju „odłam muzyki poważnej". Naprawdę nałożenie czarnych spodni i marynarki, narzuconej na koszulę to nie jest wielki problem i „mało cool" (jeśli jednak cool jest ubieranie się w błyszczące rzeczy i wyglądanie jak najgorszy nastolat z najpodlejszych reklam sieci komórkowych, to ja wolę być zacofany i niedzisiejszy).

▶ Surowa ocena, nie jestem pewien czy zasłużona biorąc pod uwagę, że wodzirej całego widowiska wyskoczył w pewnym momencie na scenę w trampkach ze Spider-Manem.

Do czego dążę? Dążę do refleksji „nad Graczem" i połączeniem tego z sytuacją na rynku gier. Narzekamy – w tym i ja – na to iż gry są wciąż kojarzone z obrazem sprzed 20 lat. Gra to synonim durnej zabawki dla jeszcze durniejszej dzieciarni, a kto publicznie się przyzna, że pogrywa na konsoli/pececie może od razu popełnić „self headshot". Dlaczego tak jest? Czyja to wina? Wielkich koncernów i zabijania małych firm pełnych artyzmu – zakrzyknie ktoś. Brednie. To wina mediów, które tworzą sztuczne skandale – rzuci kolejny. Coś w tym jest, ale nadal bzdura. To czyja to, w końcu wina – zapytacie zniecierpliwieni. Wasza! Pardon – NASZA! Tak, to My Gracze tworzymy pewien obraz – zły obraz – do którego z kolei przystosowują się producenci gier. Może poniżej urażę kogoś, ale kieruję swoje słowa do ogółu, nie do poszczególnych jednostek czy grup społecznych. Gracz obecnie kojarzy mi się z średnio obytym w „czymkolwiek" (sztuka, książki, muzyka, nauka jakiejkolwiek dziedziny), pragnącym prostej, tandetnej rozrywki i jedynie „napełnienia kichy prostymi produktami".

▶ „Gracz" to mimo wszystko dość zróżnicowany gatunek. To, że kojarzy Ci się ze „średnio obytym w czymkolwiek" to prosty rezultat tego, jak bardzo rozpowszechniła się nasza ulubiona dziedzina rozrywki. Może zabrzmi to brutalnie, ale trudno się spodziewać, że wraz z przejściem danego zjawiska do popkulturowego mainstreamu większość jego odbiorców składać się będzie z jednostek obdarzonych ponadprzeciętnym intelektem czy wrażliwością. Co nie znaczy, że takowi się do niej nie zaliczają, i że nie mogą stanowić grupy docelowej dla części producentów.

Ostatnio poszukiwałem panaceum na problem związany z jedną grą. Szperałem po forach polsko oraz anglojęzycznych. Po raz kolejny utwierdziłem się w przekonaniu ilu – dosłownie – półanalfabetów się tam udziela. Pomijam fakt, że wielu, którzy szukają pomocy nie zna słowa „szacunek" czy „prośba" tylko walą prosto z mostu „gra X mi nie dzaiła, mam nowom katre Gefrce, Widows XP, pomuzcie". Niekiedy dochodziło do sytuacji, że niektórzy użytkownicy mieli w podpisie na forum zdanie: „przepraszam z błędy". Następnie – zdolności do argumentacji swojego zdania, debaty są zerowe. Nie zamierzam pisać o fanboyach, czy najeżdżaniu jeden na drugiego z powodu odmiennych zdań co do ulubionego tytułu. Brak mi siły na komentowanie faktu, gdy owe persony proszą o pomoc, bo mają problem z piracką grą.

▶ Uwierz mi, opisane przez Ciebie tragikomiczne przypadki nie są wyłącznie domeną serwisów o grach. Ale szerzący się w sieci wtórny analfabetyzm to temat na osobną dyskusję.

Skąd się jednak problem bierze? Tu już problem jest ciężki niczym nieśmiertelne pytanie o jajko i kurę. Pewnej refleksji – niestety – dostarczyliście mi Wy sami. Otóż czytając NEO + i uważając ów magazyn za pismo na bardzo dobrym poziomie zarówno profesjonalizmu, jak i publicystyki, muszę stwierdzić, że zauważam pewne „zgrzyty". Rzuca się w oczy – momentami dość nachalny – „ziomalsko-gimnazjalny" styl. Czytam tekst, który kipi od ciekawych informacji, przyjemnie się go odbiera, a tu nagle zwrot „oczojebne". Od razu kontruję odpowiedź – NEO+ to nie jest magazyn literacki czy wypracowanie szkolne, ale pismo, które jednak wpływa na swojego odbiorcę, kształtuje jego język (głównie tego nieco młodszego).

▶ Jako że podany przykład dotyczy akurat artykułu napisanego przez wyżej podpisanego, czuje się wywołany do tablicy. Pisząc staram się balansować pomiędzy używaniem w miarę „żywego" języka, a nie popadaniem w przesadną potoczność. Mam wrażenie, że w większości przypadków wychodzi mi ta akrobatyka nienajgorzej. Ale może i masz rację odnośnie tego akurat słówka, postaram się nie przeginać z podobnymi kwiatkami. Inna sprawa, że – uwierz mi – żaden ze mnie ziomal, ani tym bardziej gimnazjalista.

Marcellus: Język młodych ludzi kształtuje się w kontaktach z rówolatkami, podczas oglądania telewizji oraz na forach, czatach i innych szatańskich wynalazkach XXI wieku. Gdyby kształtowało go N+, świat byłby dużo kulturalniejszym miejscem ;)

Pomińmy jednak ów szczegół, nie zamierzam też przytaczać innych, bo jakiż to ma cel. Bardziej „zabolał" mnie element w recenzji Dante's Inferno, a konkretnie jeden z plusów. Brzmi on „gołe cycki". Jestem ostatnim, który z prawicową gorliwością będzie bronił moralności czy prawości i nie o to mi chodzi (sam design DI, prowokujący i niepokojący, a już sama Kleopatra to naprawdę dzieło). Chodzi o... Przekaz. I tu wracamy do wcześniejszego punktu. Dziwimy się, że Gracz przyjdzie w dresie na koncert, że jest nerdem co nie potrafi rozmawiać z ludźmi. Jest popyt jest i podaż. Gracze nie wymagają od siebie wiele i akcja, „gołe cycki" i tani skandal (vide MW 2 i lotnisko) to wszystko czego trzeba. W żadnym wypadku nie twierdzę, że NEO + kształtuje takiego Gracza – daleko Wam do tego.

Marcellus: Ja się nie dziwię, że gracz przyjdzie w dresie, gracze nie muszą też od siebie niczego wymagać. Gracze nie są żadną podgrupą, subkulturą, czy koneserami jakiejś odmiany sztuki. Gracze są takimi samymi konsumentami produktów popkultury, jak widzowie w kinach, czy miłośnicy seriali. Poza tym „gołe cycki" są od pewnego czasu atrybutem gier, których twórcy odważyli się zadrzeć z amerykańskim purytanizmem w sprawach związanych z seksualnością człowieka. Nie wiedzieć czemu od lat 70. obowiązuje tam bowiem przeciwieństwo hasła hippisów „make love not war".

Spójrzmy jednak na to czego Gracz potrzebuje, jakie tytuły mają wzięcie. Od pewnego czasu odrodzenie przeżywa – kultowa co by nie mówić – seria Need for Speed. Kiedyś naprawdę zasłużona seria (sam uwielbiałem NFS High Stakes), teraz parodia. Dlaczego? Sama jakość produktu jest mocna, stabilna – nie przeczę. Gdy jednak pojawiła się część Underground, spopularyzowana na fali bieda-filmów z serii Szybcy i wściekli, gracze oszaleli. Tuning, kolorowanie samochodów i ściganie się metroseksualnymi mężczyznami, którym akompaniują piękne „blachary" to wszystko, czego chcieli gracze. I co? Ano mamy – Underground 2, Most Wanted, Carbon, itd., itp.

▶ Ładna teoria. Trochę psuje ją najnowszy w serii Shift.

Marcellus: A po za tym – no i co w tym złego? Nie popadajmy w przesadę i nie wymagajmy od racerów walorów edukacyjnych i artystycznych. Mają nieść czysty fun i to robią.

Wszystkie tytuły – bestsellery. Kolejny – świeższy – przykład. Modern Warfare 2. Gra skazana na sukces, której towarzyszył hype wcześniej niespotykany. Sam dałem się złapać w ową machinę – głównie za sprawą niesamowitych wrażeń po części pierwszej – i... dostałem bardzo dobrą grę akcji. Jednak po przejściu tytułu pojawił się niesmak. Gra jest przegięta, nielogiczna, momentami głupia. Tak czy owak, zawojowała świat. Akcja, ratowanie globu, prosty podział „ci źli" i „ci dobrzy". Naprawdę dobrze zrobiony fast-food, który jednak po pewnym czasie przyprawia o niestrawność. Producenci już dawno dostrzegli to, czego gracze – My! – nie widzimy wciąż. Jesteście jak lud Rzymski, damy Wam chleba i igrzysk, cieszcie się i Nas popierajcie, nie szukajcie jednak w tym jakiejś idei, ok? – tak rozumują developerzy.

▶ Tak rozumuje każdy, kto wkłada w swój produkt kilkadziesiąt milionów dolców i ma nadzieję wyjąć z niego parę milionów więcej. MW2 to dla mnie po prostu ekwiwalent filmu Michaela Baya, tyle że z mniejszą ilością żenujących dialogów.

I tak się dzieje. Dostaliśmy grę opartą na genialnym dziele Dantego Alighieri. Boska Komedia (która osobiście uważam nadal nadaje się w całości do czytania, aczkolwiek opis Piekła dominuje, heh), utwór piekielnie alegoryczny, ciężki, smutny, ale i pełen refleksji stał się slasherem. Dlaczego?

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Witam DrMax – ja z takim zapytaniem: Czy wychodzą jeszcze jakieś gry na PS2? Jestem fanem gier na PS2, a w gazetach cisza.

Od czasu do czasu jeszcze coś wychodzi, głównie konwersje z potężniejszych systemów. Niedługo ma się pojawić np. LOTR: Aragorn's Quest, a także kilka gier sportowych. Niestety, producenci złożyli już tę zasłużoną konsolę w łodzi bez wioseł, na odchodne posyłając w jej stronę kilka tytułów, niczym te płonące strzały.

↘ Hej, jest jakiś sens w instalowaniu Windy XP na PS3? Można potem zainstalować na takim tandemie np. Heroes of Might and Magic III? Czy takie coś jest możliwe?

W teorii tak, w praktyce problematyczne. XP można odpalić na PS3 tylko w trybie emulacji, więc nie spodziewałbym się sensownego działania czegokolwiek, może z wyjątkiem edytora tekstu. Ale jeśli ktoś próbował takich cudów – niech da znać.

↘ Witam, czy mógłbyś mi pomóc? Co oznacza error 80010516 na PS3?

Błąd startowy, z tego co słyszałem występuje głównie przy odpalaniu gier z PS one. Wyjmij płytę i załaduj ją ponownie.

↘ Witam! Pojawiło się coś na PS3 podobnego do Way of the Samurai z PS2? Pozdro.

Co powiesz na Way of the Samurai 3? No, jest też zbliżona klimatem Yakuza Kenzan, która jednak nie opuściła jak dotąd granic Japonii.

↘ Czy jest szansa, abyście dodawali do pisma na płytce dema gier i DLC?

Jeśli nie dajemy, to w danej chwili najwyraźniej nie ma. To w kwestii demek, o DLC raczej zapomnij – nie po to powymyślali te wszystkie PS Store'y i XBLA, żeby teraz dorzucać te wyciskacze kasy do magazynów.

↘ Czy jest jakaś szansa na odpalenie na moim PS3 filmu BD z USA? Mam taki, ale jest opisany jako region A. Mam tez GOW Collection i to chodzi bez problemu!

Zasadniczo, wszystko zależy od producenta filmu. Takie np. Paramount i Universal wypuszczają swoje produkcje bez blokady regionalnej, ale już Fox czy MGM swoje filmy kodują. Jeśli Twój film jest oznaczony jako A, pewnie nie pójdzie – regionem obowiązującym w Europie jest B.

↘ Czy seria WRC jeszcze kiedyś wróci na nasze konsole? Bo DIRT 2 mimo fajnej fizyki jazdy nie jest typową grą rajdową, a tego dzisiaj brakuje. Pozdrawiam serdecznie.

Dobre wieści, nowy tytuł w serii powstaje i nosi tytuł WRC 2010. Ukazać się ma (szok!) w roku 2010.

↘ Hej, czy Zelda: Four Swords na GBA i Four Swords Adventures na GCN to te same gry, czy czymś sie różnią? I czy Zelda: Ocarina of Time na Wii Ware zawiera dodatek Master Quest? Po przejściu Spirit Tracks czuję niedosyt przygód Linka. Pozdrawiam.

Adventures to w zasadzie ulepszona wersja Czterech Mieczy – ma ładniejszą grafikę (dziwnym nie jest) i rozbudowaną historyjkę. Obie gry współpracują ze sobą przez kabelek łączący GBA z GCN. Całkiem fajnie to nawet działa. Co do Master Quest – z tego, co mi wiadomo, Ocarina of Time na Wirtualnej Konsoli jest pozbawiona tego dodatku.

Z pewnością ludzie z EA (jakkolwiek by nie krytykować owych Panów, to pomysły mają) mogliby przerobić to na action-adventure, RPG, przygodówkę czy inny gatunek. Dlaczego tak się nie stało? Bo jaki Gracz kupi grę, w której prowadzimy szereg dialogów natury filozoficznej ze zdziadziałym rzymskim poetą, a potem z miłością o imieniu Beatrycze. Prowadzimy zaś przestraszonego poetę. Gracz chciał juchy, cycków i fabuły, którą jakoś ogarnie. I dostał. Wątpię, aby nagle gracze sięgnęli po Boską Komedię, która niestety wspólnego z grą ma... mało.

Z drugiej strony na rynku pojawiają się produkty ambitne, mające przekaz, refleksję, które wyciągają do gracza palec i pukają go w czaszkę mówiąc: „Hej Szefie (cytując pewną postać z gry Planescape Torment), pomyśl nad tym". Jakie tytuły? Jak dla mnie BioShock. Po zagrywaniu się w pierwszą część i zagłębianiu w tajemnice Rapture, jak i ludzi je zamieszkujących, sięgnąłem po książkę niejakiej Ayn Rand (konkretnie – „Atlas Zbuntowany", polecam!), której to elementy filozofii były inspiracją dla twórców. Docenić należy też tytuły, które same w sobie są „inne", swoim designem, magią i tym „czymś" chcą się oderwać od reszty. Psychonauts, Beyond Good and Evil – to tylko wierzchołek góry lodowej (swoją drogą – obie gry przyniosły straty i były niewypałem pod względem finansowym).

Marcellus: Doceniamy, masa recenzentów to zrobiła. Najwyraźniej obu grom lepiej przysłużyłaby się dobra kampania reklamowa. I gołe cycki ;)

Tu odnieść się mogę do bardzo dobrego felietonu „Gry Tragiczne" z numeru lutowego. Gry to „fun", Gracze nie chcą czegoś więcej, chcą prostej, masowej rozrywki. Dlaczego wygrywają obecnie tendencje „casualowe", zaś gry robią się prostsze, prymitywniejsze, okrojone, powoli dla ludzi pół-myślących. Bo sami tworzymy taki obraz. Może zamiast tuningować swój samochód i oglądać sztuczne jak uśmiech Leppera panienki, zainteresujmy się grą, jej światem. Sięgnijmy poza grę – książki, muzyka mogą ją dopełniać (polecam ten zabieg w przypadku Assassin's Creed II, poszerzenie wiedzy o owym okresie we Włoszech poszerzy doświadczenia z gry, zapewniam!). Bądźmy Graczami myślącymi, którym nie zależy tylko na podniecaniu się kolejną FIFĄ czy absurdalną strzelanką, której marketing przerósł wszelkie oczekiwania. Developerzy nie mają nas gdzieś, oni tylko podają na tacy danie, jakie chcemy. Pamiętajmy, to my tworzymy sytuację. Co było potężniejsze od senatu czy nawet Cesarza w starożytnym Rzymie? Tylko i wyłącznie Lud... Na zakończenie: nie miałem na celu obrażania nikogo czy klasyfikowania. Nie zwracałem się akurat do Ciebie, drogi czytelniku. Chciałem pokazać pewien problem z innej strony. Sam zaś Graczem tytułuję się i wstydu żadnego nie mam. Uff... wybacz droga Redakcjo, że list tak długi, ale gdy myśl płynie można pisać i pisać. Mam nadzieję, że nie będzie to przeszkodą przed publikacją tego listu. Życzę jedynie dalszego sukcesywnego redagowania pisma i stałej liczby wiernych czytelników, do których i ja się zaliczam.
Pozdrawiam!
Mr. Jingles

▶ Dzięki za masywny list, widać że intencje masz szczytne. Serce roście, gdy ktoś wymaga od gier już nie dorównania, ale bycia lepszymi od pozostałych gałęzi rozrywki. Zasadniczo jednak wszystkie postawione przez Ciebie zarzuty odnieść można do jakiejkolwiek grupy konsumenckiej, a w zasadzie także ludzkości en masse. I nie są one pozbawione słuszności. Uwierz mi, ja też (choć zabrzmię w tej chwili jak pretensjonalny dupek) nie obraziłbym się, gdyby sporej części populacji naszej planety lekko podskoczyło IQ i szeroko pojęta wrażliwość (nie tylko estetyczna). Ale też, wiedząc że to niemożliwe, nie zamierzam urwać sobie głowy ze zgryzoty. Zasadniczo istnieją dwie opcje: Albo mamy gry – zjawisko masowe (produkujące w 90% papkę, ale dopuszczającą margines dzieł wybitnych), albo rachityczną roślinkę szklarnianą, którą zachwyca się wąskie grono fachowców. Pomimo wszystkich wad, wybieram bramkę nr 1.
Marcellus: Granie w fifkę i enefesa w niczym nie przeszkadza. Doceniam zarówno wartość rozrywkową tych gier, jak i artystyczną Shadow of the Colossus. A że niektórzy pragną tylko rozrywki... Nikt im tego nie zabroni i prawdę mówiąc nie widzę powodu, żeby próbować. Tym bardziej, że gry, z której strony by ich nie trącać, służą przede wszystkim do rozrywki. A tak już kompletnie na marginesie – po graniu w oba Assassiny nawet wymagane jest douczenie się, bo można mieć nieco spaczony pogląd na historię ;)

REKA, STOPABOGA, MÓZG NA ŚCIANIE

No nie mogę... Cholera, kiedy czytam listy od tej dziewczyny, Stopabogi/Stopyboga/Stopybogi... Nie wyrabiam ze śmiechu. Ona ma takie kozackie poczucie humoru, że gęba sama się uśmiecha. Może dzięki takim mailom jak ten będzie częściej do was pisać. Ja czekam z niecierpliwością na każdy kolejny skrawek tekstu od niej. Świetnie zastępuje wysłużoną Kleksandrę i Lady Luck. Co prawda „Kobiecym okiem o grach" zniknęło z gazetki, ale czytając ją mam wrażenie, że ten kącik pozostał, tylko w zmienionej formie. Tak czy siak, uwielbiam ją!
Pozdrawiam dzieci NEO+ :)
Simon Templer

▶ Nie jesteś pierwszym, który uległ wdziękom twórczej korespondencji od naszej czytelniczki, ani też jedynym, który uważa, że powinna pisać częściej. Tym chętniej publikuję z nadzieją na kolejną porcję uroczej psychodelii.

NEO PLUS 02/2010 LTD. COLLECTOR'S EDITION

Mam pewien problem z najnowszym numerem waszego czasopisma. Nabyłem dzisiaj najnowszy numer i mam mieszane uczucia, bo niby zostałem obdarzony przez drukarnię podwójnym materiałem, ale niestety ludzie, którzy składali waszą gazetę, oprócz bonusowych stron, które mi sie powtórzyły (43-58) przy okazji pozbawili mnie innej porcji czasopisma (35-42 i 59-66). No i teraz mam problem, bo nie wiem czy mam sie cieszyć z tego ze mam dwa razy więcej materiału o FFXII niż inni, czy płakać z powodu braku, no właśnie nawet nie bardzo mogę stwierdzić z braku czego mógłbym płakać. Nie będę ukrywał, że jestem trochę zawiedziony tym faktem, gdyż wcześniej takie rzeczy mi sie zdarzały i miałem nadzieję że mój limit się już wyczerpał, a jak dla mnie taka niespodzianka dwa razy wystarczy. A jednak do 3 razy każdy musi coś takiego dostać. W każdym bądź razie, u was to taka pierwsza sytuacja w moim przypadku i jakby nie było Neo Plus pierwszy raz mnie trochę zawiodło, co jest w sumie komplementem, bo już kawał czasu wasze pismo czytuję. No nic, mam nadzieję że mi coś poradzisz, jakby nie było pewnie jak zwykle odwaliliście kupę dobrej roboty, a ja sie was tu czepiam. Pozdrawiam.
sanek, Łódź

▶ Szczęściarzu, trafiłeś na specjalne, limitowane wydanie magazynu, które uprawnia Cię do nagrody w postaci standardowej edycji numeru, pozbawionej co prawda podwójnej dawki informacji o FFXIII, ale za to zawierającej m.in. dokończenie zapowiedzi Splinter Cell: Conviction i Dead Space 2. A tak poważnie, przepraszamy za tą – jak to ująłeś – kupę (dobrej roboty, ma się rozumieć).
Apel do wszystkich podobnych autorwi listu szczęściarzy, jak zauważyliśmy, głównie z miasta Łodzi – piszcie o swoich problemach z wybrakowanymi numerami na adres: prenumerata@neo-plus.pl Coś zaradzimy.

EL DOKTORRE PRZEDSTAWIA: KĄCIK DORADZTWA ZAWODOWEGO (ZNOWU)

Witam.
Pewnego dnia, podczas comiesięcznego przeglądania prasy o tematyce komputerowej, oraz konsolowej natrafiłem na pewien list, którego treści już nie pamiętam dokładnie, ale któryś z redaktorów odpisał tejże osobie, aby wysłał swoje CV na waszego maila, a kto wie – może połączy się przyjemne z pożytecznym.

▶ Mam niepokojące wrażenie, że już to przerabialiśmy, no ale wal.

1) Czy są jakieś specjalne kryteria, zalecenia, kierunek studiów itp, itd?

▶ Studia – niet. Zalecenia: Dobra znajomość języka polskiego i najlepiej także angielskiego, orientowanie się w temacie gier (dziwnym nie jest) oraz wysoka odporność pośladków na długie posiedzenia przed klawiaturą.

2) W jakim mieście znajduje się siedziba szanownej redakcji ?

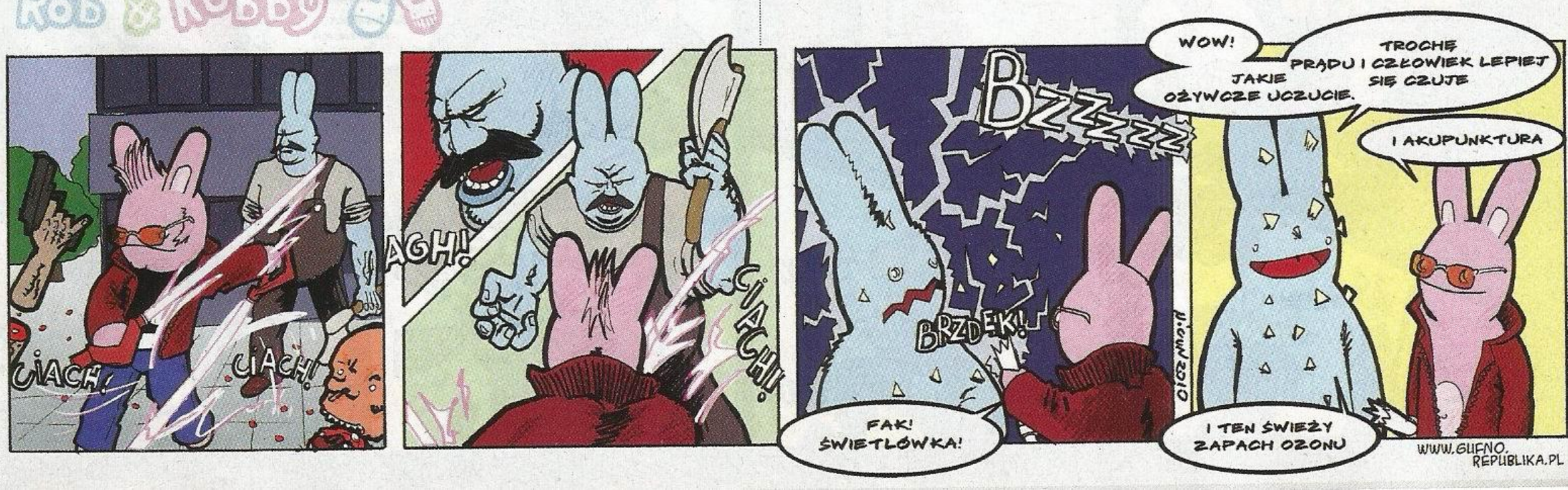
▶ W mieście stołecznym Warszawie.

3) Jak wygląda praca w Neo? Czy wszyscy redaktorzy pracują w redakcji, czy też może piszą oraz pracują w domu, a potem przesyłają swoje artykuły mailem do siedziby.

▶ Biorąc pod uwagę, że niniejszą odpowiedź klepię będąc oddalonym o jakieś 300 km od redakcyjnego loszyska... To chyba wystarczy za odpowiedź.

Jestem bardzo ciekaw, jak to wszystko wygląda. Bardzo proszę o odpowiedź. Pozdrawiam
Tomasz Maryszczuk

▶ Podobne pytania dostajemy w miarę regularnie, przypominam więc wszystkim zainteresowanym, że najlepszym sposobem, żeby ładnie zaprezentować się potencjalnemu pracodawcy jest próbka umiejętności – w tym przypadku wystarczy kilka pieczołowicie wysmażonych tekstów (tylko błagam, nie pytajcie „a o czym?").
Tyle na dziś, przypominam o trzymaniu formy poprzez regularny trening palców na klawiaturze. Do przeczytania za miesiąc.



O TYM CO WYJĄTKOWE I CO BARDZO CODZIENNE. O PIRATACH, PIRATKACH, O HEAVY RAIN I O MIŁOŚCI

Któregoś wieczoru weszła do mojej pracowni Ukochana ma i wręczyła mi bilet na samolot, mówiąc, że tam gdzie miałem jechać, od niej w prezencie będę mógł polecieć i nie będę się męczył

Zaszkliło mi się w oczach, gdyż szaleńczo uwielbiam latać samolotami i nie wiedziała nawet, jaki mi prezent zrobiła. Bo podróż powietrzna choć krótka, zawsze jakoś fetyszystycznie mnie kręci. Podziękowałem rozedrgany niczym pudding zostawiony na pralce i dodałem, że fajnie, iż będę wcześniej, bo mam jeszcze napisać felieton do N+.

- Super – odparła Ona ze złośliwym uśmieszkiem. – To napisz o swojej wyjątkowej miłości do mnie.

I wyszła. Otóż i placek. Owszem, chętnie, ale, podejrzewam, że po tego typu felietonie Gulex wykastrowałby mnie wzrokiem do siódmego pokolenia wstecz. Ale ponieważ miłość jest rzeczą wyjątkową, postanowiłem nawiązać do wyjątkowych kwestii. Bo czyż nie jest czymś dziwnym partnerka, która każe mi grać, ponieważ twierdzi, że gdy nie gram przez dłuższy czas, to wyglądam żałośnie? A skoro przy rzeczach wyjątkowych jesteśmy i dziwnych, mamy znów ostatnio jakąś plagę wypowiedzi w formie wypracowań dotyczących tematu: „Dlaczego mówię stop piractwu?". I zaczynam nabierać podejrzeń, że jest to jakiś temat, za który ktoś powinien pobierać eurocenta od sztuki wyprodukowanego materiału dziennikarskiego. Tak jak od kwestii pt. „Jak zostać dziennikarzem growym", albo „Czy potrafimy dotrzymywać postanowień noworocznych". To się nie wyczerpie. Ale w przypadku tego pierwszego tematu jest to dla mnie dość dziwna sprawa. Nikt mnie nie spytał, ale pozwolę sobie dołożyć swojego eurocenta. Uwaga – mój wywód: „Nie piraci się gier.". Skończyłem. Co tu jest do tłumaczenia? Nie rozumiem zupełnie. Co tu jest do argumentowania? Każdy wie dlaczego, albo czuje, że coś nie tak. A jak ktoś mi tłumaczy dlaczego, to się czuję jak ułom kartoflany. A najbardziej mnie trzepie, jak czytam na forach, które gry można, a których nie można i dlaczego ewentualnie by można pirację. To są dopiero sztuczki. Jakiś czas temu, właśnie w samolocie, poznałem kolesia, który w przypływie przyjaźni do mnie i ochoty na zwierzenia półtorej godziny tłumaczył mi dlaczego leje swoją dziewczynę. Intelektualny wywód poparty mechanizmami psychologicznymi, religijnymi, fizycznymi, chemii kwantowej i wszystkim, co tylko dało się dokleić, łącznie z cytatami z Andersena (powaga!). Dziewięćdziesiąt minut! Siedzę i słucham go i nagle mnie olśniło. Co z tego? Pasuje, nie pasuje...

- Ale wiesz – mówię. – Fajnie to brzmi wszystko i składnie. Tylko, że chodzi o to, że lejesz swoją laskę.

- Nie słuchałeś mnie – kolo się irytuje.

- Przecież, że słuchałem.

- No to nie zajarzyłeś.

- Zajarzyłem. Lejesz swoją laskę. Tu nie ma żadnego wywodu, żadnych argumentów. Stary, jak byś mądry nie był. Lejesz laskę i tyle.

To samo jest z grami dla mnie. I piraceniem. Stary – piracisz gry! Ale może to taki znak czasów. Udaję, że mnie stać na wszystkie tytuły i udaję, że mnie stać na wszystkie laski, póki jestem sam ze sobą w kiblu.

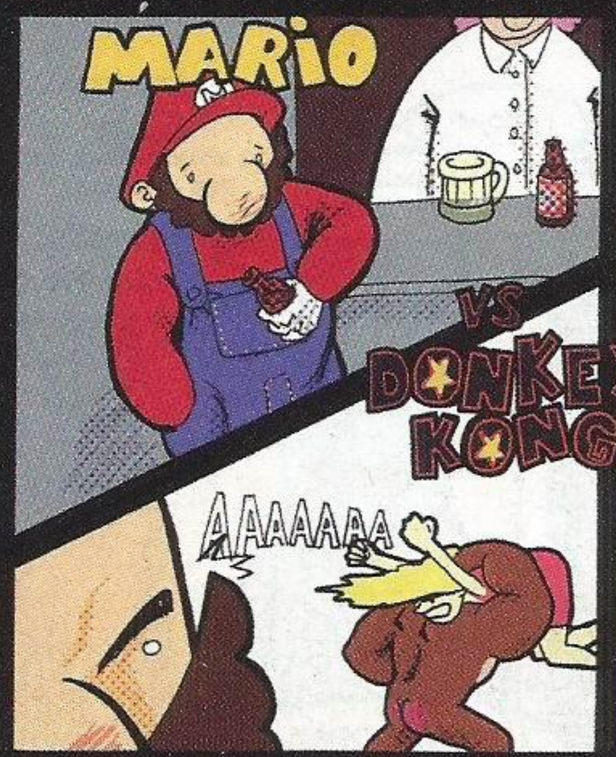
Prawdę mówiąc, zdecydowanie lepiej tym, którzy rzeczom wyjątkowym nadają wyjątkowy charakter. Podróż samolotem może być wyjątkowa, i miłość, i wyjątkowa może być gra. Nie przez to, że sama jakaś tam jest. Choć i to ważne. Wyjątkowo zrobionych gier właściwie co roku jest dosłownie ze cztery. Musi być dobry pomysł i grupa ludzi, która się przez długi okres zgra i dogada. I w ogóle jeszcze trochę szczęścia. Ale wyjątkowe rzeczy w ogóle nie biorą się z siebie, ale z tego, jak je przeżywamy. Samo latanie samolotem nie jest niczym w naszych czasach wyjątkowym. I sam parę razy leciałem. Ale robi mi to kisiel w głowie jak lecę, a nie jak oglądam Discovery HD. Paul McKenna, który leczy ludzi między innymi z otyłości, mówi: „Jedz co chcesz, ale wszystko przeżuwaj 20 razy i nic innego nie rób podczas jedzenia. Żadnej TV, żadnego grania, słuchania, czytania. Jesz, to jesz". 71% ludzi odzyskuje nagle zdrowy rozsądek, co wobec skuteczności diet (około 10%) jest chyba niezłym wynikiem. Heavy Rain obejrzane na Youtube nie ma najmniejszych szans wycisnąć z nas promila endorfin, które wyciśnie, kiedy ma się joypada w łapsku. Stąd opinie oglądaczy zawsze będą brzmiały gorzej, poza tym muszą przecież sobie jakoś tłumaczyć czemu nie kupią gry. Skupienie się na tym jednym czymś wymarzonym, zamknięcie się z tym w pokoju, pomizianie pudełka, wąchanie wszystkich ścian zanim się zmieni lokację niech będzie przeżyciem.

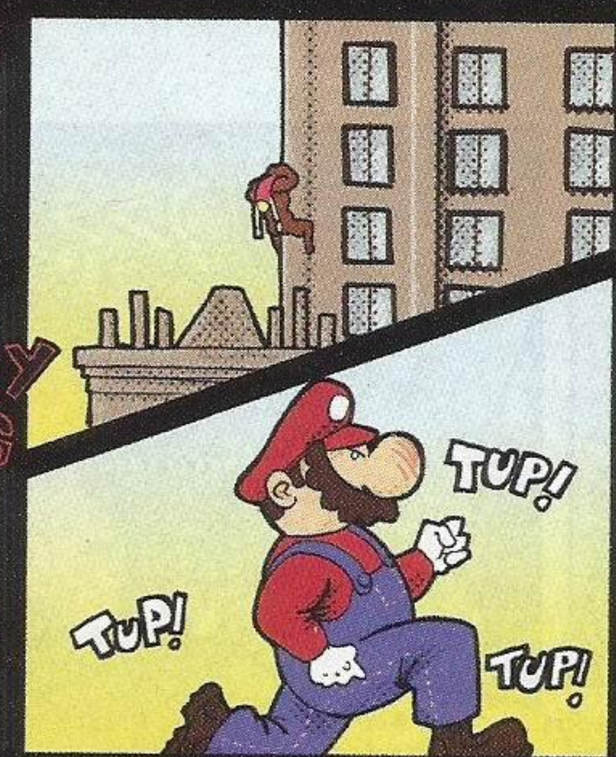
Sądzę, że to też różni dobrego rzemieślnika słowa od słabego. Nawet growego dziennikarza. Dobry potrafi poddać analizie własny kisiel w głowie tak, że cudzy mózg potrafi zmiksować sobie coś podobnego na podstawie tekstu i sprawdzić, czy mu to odpowiada. Słaby rzemieślnik leci po łebkach. Nie zdąża się załapać jednej myśli, pojawia się następna, jak sklecone z dziesiątek przeczytanych w necie recenzji. A już najlepiej czyta się tych, po tekstach których ma się w głowie myśl: „Ooo, ja też tak mam!". Tylko za tym trzeba nadążyć, skupić się trochę, pomiędlić, posmakować i lepszy okruszek grzanki, niż pięć bochenków chleba, których zjedzenia się nie pamięta. Wyobraź sobie, że relaksujesz się na plaży. Leżaczek, ciepełko, miło, super uczucie. Oczka przymknięte, grzeje w brzuszek. Szumi w uszkach. Super, co? I pomyśl teraz, że tak czujesz, że przydałaby Ci się poduszka, bo byłoby jeszcze lepiej. I jak teraz? Skupianie się na tym, czego się nie ma, prowadzi do permanentnego dyskomfortu. A było idealnie, prawda? Tak jak jedna operacja plastyczna zwykle prowadzi do kolejnych, jedno kłamstwo muszą wesprzeć następne i tak dalej. Nie da się igrać ze zwierzęciem w sobie i wygrać. Życzę nam przeto, żebyśmy mieli dość rozsądku, by zatrzymywać się nad rzeczami wyjątkowymi i je przeżywać.

W ten oto sposób, bezczelnie do potęgi, napisałem o piractwie, o tym jak zostać dziennikarzem growym, o noworocznych postanowieniach w sprawie chudnięcia i oczywiście o mojej wyjątkowej miłości. A powinienem pewnie zatrzymać się nad tym wszystkim z osobna na dłużej, prawda?...

//Grabarz

NIKT MNIE NIE SPYTAŁ, ALE POZWOLĘ SOBIE DOŁOŻYĆ SWOJEGO EUROCENTA. UWAGA – MÓJ WYWÓD: „NIE PIRACI SIĘ GIER.". SKOŃCZYŁEM. CO TU JEST DO TŁUMACZENIA? NIE ROZUMIEM ZUPEŁNIE. CO TU JEST DO ARGUMENTOWANIA?



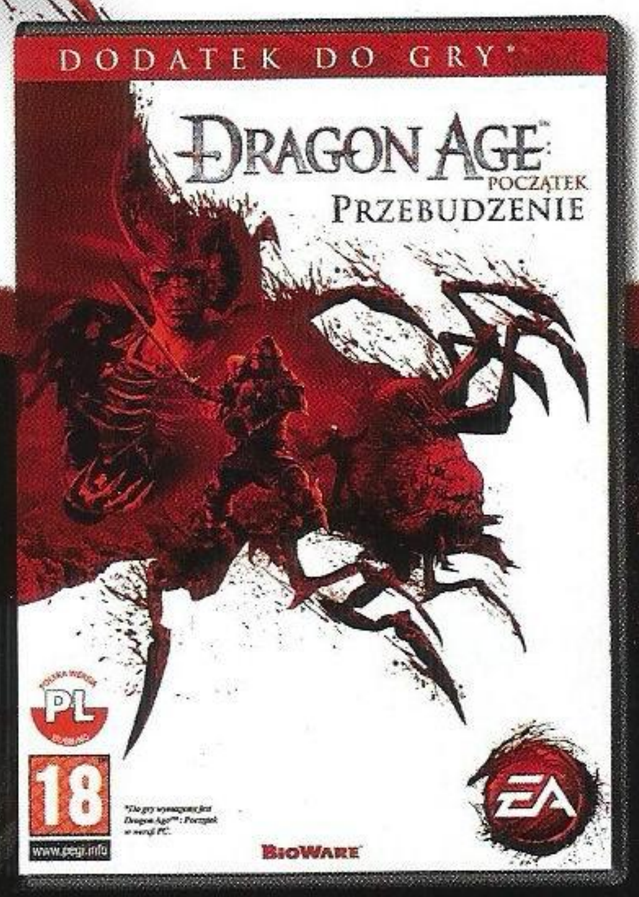


DRAGON AGE™ POCZĄTEK
PRZEBUDZENIE

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK DO GRY ROKU 2009 W KATEGORII RPG

fabryka słów
partner wydania

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR
patron medialny



NOWA PRZYGODA ROZPOCZNIE SIĘ 19 MARCA

Powróć na pole bitwy pod Ostagarem i stań do walki przeciw Mrocznym Pomiotom. Odkryj zupełnie nową krainę Amaranthine zlokalizowaną w północnej części Fereldenu i rozpocznij odbudowę zakonu Szarej Straży. Od twoich decyzji zależy dalszy los całej krainy.

www.bioworld.ea.pl www.dragonage.pl

GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™
BIOWARE™

POLSKA WERSJA PL DUBBING

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PlayStation Network PC DVD ROM EA 18 www.pegi.info

© 2010 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

FINAL FANTASY XIII

JAPONIA WRACA DO GRY?
PIERWSZA RECENZJA W POLSCE!

GRY VIDEO I KONSOLE

MARZEC 2010 / 03/2010

新プラス

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PC | PSP | Wii | DS

RECENZJA

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

LEPSZE NIŻ MODERN WARFARE 2?

RECENZJA

HEAVY RAIN

TAK WYGLĄDA PRZYSZŁOŚĆ GIER I FILMÓW

RAPORT

CRYSIS 2

SKOK Z PECETÓW NA KONSOLE? ZAPRASZAMY

GOD OF WAR II

WIECZNA CHWAŁA CZY POTĘPIENIE?
PIERWSZA RECENZJA

RAPORT

L.A. NOIRE

CZARNY KRYMINAŁ W MIEŚCIE ANIOŁÓW

RAPORT

FALLOUT NEW VEGAS

OD MIASTA NEONÓW DO SIEDLISKA MUTANTÓW

www.neogo.pl

NR 132 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS ZRECENZOWANE: **BIOSHOCK 2, YAKUZA 3, WHITE KNIGHT CHRONICLES, TATSUNOKO vs. CAPCOM** / NOWE INFO: **UFC 2010, FABLE III, METRO 2033, ALAN WAKE, HALO REACH** / RETROPLUS: **ELDER SCROLLS, SEGA MASTER SYSTEM** / **STRZAŁY ZZA WINKLA** i inne!